XIV/296

Beschreibung und Regeln eines neuen Krieges-Spiels,

zum

Nutzen und Vergnügen,

besonders aber

zum Gebrauch in Militair-Schulen,

von

Georg Venturini,

Herzoglich Braunschweigischen Ingenieur-Lieutenant.

OFFICER-SKOLEN.

Mit Kupfern.

Schleswig,

bey J. G. Röhß. 1797.

HÆRENS OFFICERSSKOLES BIBLIOTEK

XIV / 296
OFFICER-SKOLEN
355.559
HÆRENS OFFICERSSKOLES BIBLIOTEK
DD 2007 A 180
NIEDERS. STAATS- U. UNIV.-BIBLIOTHEK GÖTTINGEN

Dem

Durchlauchtigsten Fürsten
und Herrn

Herrn Friederich,

Königlichen Kronprinzen
in
Dänemark, Norwegen, der Wenden und Gothen, Herzoge zu Schleswig = Holstein, Stormarn und der Dithmarsen, wie auch zu Oldenburg und Delmenhorst 2c. 2c.

Meinem
allergnädigsten Herrn.

Allerdurchlauchtigster Kronprinz,

Gnädigster Fürst und Herr!

Indem ich es unternehme, hier der Welt eine Schrift zum gemeinnützigen Gebrauch zu empfehlen, so bin ich nur zu sehr überzeugt, daß ich allein, ihr die Aufnahme nicht sichern kann, welche das günstige Urtheil eines gnädigsten Gönners bewirken wird. Bey dieser Ueberzeugung denke ich mit inniger Freude an die gnädige Huld und ausgezeichnete Sorgfalt, mit der Ew. Königliche Hoheit alle Bemühungen zum gemeinen

nen

nen Unterricht aufzumuntern geruhen. Und es erfüllt mich hierbey der lebhafte Wunsch, auch diesem Werke, von Höchst Dero entscheidenden Ausspruche den Schutz zu erbitten, welchen andere so wohlthätig genossen haben.

Ich wage es daher den Erfolg meiner Bemühungen Ew. Königlichen Hoheit in tiefster Unterthänigkeit zu widmen und halte mich fest überzeugt, daß der Wunsch,

mei-

meinen Zeitgenossen zu nützen, es einigermaßen entschuldigen wird, wenn ich hierbey zu kühn verfahren bin. Sollte indeß das gnädige Urtheil Ewr. Königlichen Hoheit meinem Versuche nicht ganz die Zweckmäßigkeit und Nutzbarkeit absprechen, so würde diese vortheilhafte Entscheidung die wirksamste Ursach zur Ausbreitung dieser Schrift seyn und ich könnte alsdann das beglückende Bewußtseyn genießen, auch öffentlich die

Gefühle

Gefühle der innigsten Verehrung und des tiefsten Respekts dargethan zu haben, mit welchen ich stets verharren werde,

Allerdurchlauchtigster Kronprinz,

Ew. Königliche Hoheit

Braunschweig,
den 26. September, 1797.

unterthänigster Knecht

Georg Venturini.

Verzeichniß der Subscribenten.

Sr. Königl. Hoheit, der Herr Erbprinz Friederich zu Dänemark und Norwegen rc. rc. 1 Exempl.

Sr. Hochfürstl. Durchl. der Herr Landgraf und Prinz Carl zu Hessen-Cassel, K. Dänischer Generalfeldmarschal rc. rc.

Sr. Hochfürstl. Durchl. der Herr Landgraf und Prinz Friederich zu Hessen-Cassel, K. Dän. Generalmajor rc. rc.

Sr. Hochfürstl. Durchl. der Herr Landgraf und Prinz Christian zu Hessen-Cassel K. Dän. Generalmajor rc. rc.

Sr. Hochfürstl. Durchl. der Herr Landgraf und Prinz Friederich zu Hessen-Darmstadt rc. rc.

Die Königl. Preußische Ingenieur-Academie in Berlin 3 Exempl.

Bey dem Herzogl. Braunschw. Infanterie-Regiment v. Riedesel in Braunschweig:

Herr Hauptmann v. Bernewitz, 1 Expl.
— Lieutenant v. Pavel 1
— v. Bülow, Page in Schleswig 1

Beym

Beym Königl. Dänischen Feldjäger-Corps zu Pferde in Kiel:

Herr Obrist v. Binzer 1 Expl.
— Rittmeister v. Schaumburg 2
— Cornet v. Sommer 1
— Cornet v. Lesser 1
— Cornet v. Salchow 1

Beym Königl. Dän. Fühnschen Infanterieregiment in Friedericia:

Herr Capitain v. Castonier 1 Expl.
— Lieutenant Graf v. Trampe 1
— Cammerjunker v. Sehstedt 1
Die Regimentsbibliothek 1

Beym Kön. Dän. Holsteinischen Infanteriereg. in Rendsburg.

Herr Lieutenant v. Tucher 1 Expl.

Beym Königl Dän. Jägercorps zu Fuß in Eckernförde:

Herr Obrist v. Ewald, Chef des Jägercorps 1 Expl.
— Lieutenant v. Mund 1
Die Corpsbibliothek 1

Beym Königl. Dän. Jütschen Regiment Dragoner in Randers:

Herr Major v. Schwendsen 1 Expl.
— Major v. Hobe 1
— Rittmeister v. Bonnichsen 1
— Lieutenant v. Guldberg 1
— Lieutenant v. Halling 1
— Lieutenant v. Hielmcrone 1

Beym Königl. Dän. ersten Jütschen Infanterieregiment in Aarhuus:

Herr Obrist v. Brackel 1 Expl.

Herr

Herr Major v. Jensen 1 Expl.
— Major v. Sommerfeld 1
— Capitain v. Bocatius 1
— Capitain v. Maule 1
— Capitain v. Rosenvings 1
— Capitain v. Staffeld 1
— Lieutenant v. Gosch 1
— Lieutenant G. v. Klem 1
— Lieutenant W. v. Klem 1
— Lieutenant v. Gottlieb 1
— Lieutenant v. Nissen 1
— Lieutenant v. Schlichter 1
— Lieutenant v. Storm 1
— Lieutenant v. Suckow 1
— Lieutenant v. Tiedemand 1
— Fähndrich v. Büll 1
— Fähndrich v. Marcussen 1

Beym Königl. Dän. zweyten Jütschen Infanterieregiment in Rendsburg:

Herr Generalmajor v. Lützow 1 Expl.
— Obrist v. Lachmann 1
— Capitain v. Bruun 2
— Capitain v. Heiß 1
— Capitain Chr. C. v. Müller 1
— Capitain v. Schaumburg 1
— Lieutenant v. Cold 1
— Lieutenant v. Falster 1
— Lieutenant v. Wachs 1
— Fähndrich v. Schlichtkrull 1
— Fähndrich v. Sitzler 1

Die

Die Bibliothek der Königl. Dän. Leibgarde zu Pferde in Kopenhagen 1 Expl.

Beym Kön. Dän. Leibreg. Reuter in Schleswig.
Herr Rittmeister v. Saxesen 1 Expl.
— Lieutenant v. Sönksen 1

Beym Königl. Dän. Königin Leibregiment:
Herr Fähndrich v. Talbitzer 1 Expl.

Beym K. D. Oldenburgischen Infanterieregim. in Rendsburg:
Herr Generalmajor v. Blücher 1 Expl.
— Capitain v. Hauch 1
— Capitain v. Mallesch 1
— Freycorporal v. Linde 1

Beym K. Dän. Schleswigschen Infanterieregim.
Herr Kammerjunker Capitain v. Normann 1 Expl.

Vor-

Vorerinnerung.

Sicher muß es den jungen Militairen, welche mit der Geschichte und dem eigentlichen Gange des Krieges noch unbekannt sind, äußerst schwer fallen, sich von der Entwerfung der Operationen einer Armee und von der Wichtigkeit der dabey zu nehmenden Rücksichten, einen klaren und deutlichen Begriff zu machen

chen. Es werden schon bedeutende Kenntnisse der Geographie eines Landes im allgemeinen, und des Terrains der wichtigsten Gegenden insbesondere erfordert, um die Ausführung des Hauptplans bey einem Kriege und den Zusammenhang seiner Theile ganz fassen und einsehen zu können. Nur allein durch Beyspiele ist es möglich, den jungen Krieger in diesem Theile der Kriegskunst zu unterrichten. Das Studium der Geschichte muß hier also vorzüglich wirken, und ist in Verbindung mit der Geographie dem Lernenden unumgänglich nöthig. Wie groß und wichtig aber auch der Nutzen dieser beyden Wissenschaften ist, so bin ich doch fest überzeugt, daß schon der große, vielumfassende Name derselben, manchen von einem eifrigen Studium der Kriegswissenschaft abschreckt. Wenn ich daher suche, in der Schrift, welche ich hier dem Publi-

kum vorlege, nach den Lehren der neuern Kriegeskunst, und den Gesetzen der Natur Regeln festzusetzen, die dem angehenden Krieger den Eingang in den Geist dieser Wissenschaft erleichtern, und unter dem anziehenden Gewande eines Spiels, den schwer zu erlernenden Theilen derselben mehr Interesse abgewinnen können; so glaube ich mit Recht erwarten zu dürfen, daß man erst nach reifer Ueberlegung des hierbey vor Augen gehabten Zwecks urtheilen wird, ob, und in wie fern ich mich derselben genähret habe.

Den Nutzen eines Spiels, das den Geist eben so auf die wissenschaftlichen Theile der Kriegeskunst hinleiten soll, als die gymnastischen Uebungen den Körper zu den künstlichen Wendungen vorbereiten, diesen Nutzen sage ich, erkennt schon der Marschal Puysegür, indem er Figuren, vermöge welcher man die

Bewe-

Bewegungen eines Heers, in Rücksicht auf Terrain, u. s. w. anzeigen könnte, als das beste Mittel empfiehlt, jungen Militairen, die sonst oft schweren Lehren der Kriegeskunst gleichsam durch Erfahrung deutlich zu machen.

Die Zweckmäßigkeit meines Versuchs, durch leblose Figuren das Heer vorzustellen wird noch mehr einleuchten, wenn man bedenkt, daß das Heer im allgemeinen genommen, bloß der Körper und die Maschine ist, welche von dem Genie des Feldherrn erst Leben bekömmt, und durch ihn in Bewegung gesetzt wird. — Man wird erkennen, daß durch die Abhängigkeit aller Operationen von dem Willen des Spielers, es sehr erleichtert wird, mit einem Blicke den Zusammenhang, die Ursachen und Wirkungen der großen Kriegs-Begebenheiten zu übersehen, und durch die Erfahrung im kleinen, auch auf dem großen

ßen Schauplatze der Welt, aus den ersten Ursachen die möglichen Folgen herzuleiten. Um den Nutzen und das Interesse zu zeigen, welches dieses Spiel auch für den übrigen Theil des denkenden Publikums haben wird, brauche ich bloß noch hinzuzusetzen, daß es bey weitem intrikater ist und mehr Anstrengung und Uebung erfodert, als beym Schachspiele jemals nöthig seyn kann. Der menschliche Geist, der stets nach Abwechselung sich sehnt, stets Zweck und Nutzen aufzusuchen sich bemüht, betritt in einem solchen Kriegsspiele, einen weitern Wirkungskreis, er trifft hier die Nachahmung dessen an, wovon er in der Natur die Originale aufsuchen kann, und wird also überhaupt, wenn er die Regeln des Spiels recht gefaßt hat, hier mehr anziehender erwarten müssen, als das Schachspiel zu gewähren im Stande ist.

Diese einleuchtenden Gründe, und der Rath und die Aufmunterung meines verstorbenen Lehrers, des Obrist-Lieutenant Mauvillon's, ein solches auf Natur und jetzige Kriegeskunst gegründetes Kriegesspiel zu entwerfen, hat die Erscheinung dieser Schrift veranlaßt.

Der Herr Professor Helwig, ist meines Wissens der erste, der überzeugt von dem Nuzzen seiner Arbeit, vor einigen Jahren die Bahn in dieser Materie betrat. Und das Verdienst dieser, in allen Betracht gelehrten Mannes, wird unstreitig dadurch sehr vermehrt, daß sich der erste Versuch dieser Art, schon mit so vieler Ausbildung zeigt; doch ist es natürlich, das Zeit und fortgesetztes Nachdenken, neuere Erfindungen, Ergänzungen u. s. w. hervorbringen müssen. Sollte jemanden unter den positiven Regeln des Spiels,

die

die Eintheilung der Monathe in 4 Züge auffallen, so muß ich ihn auf die Hauptabsicht, die bey dem Ganzen zum Grunde liegt, zurück führen. Denn obgleich der Gang der Schlachten durch diese Einrichtung beschränkt wird, so ist doch gewiß die Belagerung einer Festung ein Zweck, der bey der Verbindung der Operationen weit eher in Betrachtung zu ziehen ist, als die besondern Manövers im Laufe einer Schlacht. Sollte aber der Festungskrieg hier im Allgemeinen gezeigt werden, so durfte ich den Monath nicht in 30 oder 31 Züge theilen, weil diese speciellere Eintheilung ein zu ausgedehntes Detail aller Sachen, und die größte Verwirrung im Gange des Spiels zur Folge haben mußte. Wie man aber den genauern Gang einer ganzen Belagerung oder auch einer besondern Schlacht, in einem besondern Spiele zeigen kann, ist am gehörigen

 Orte

Orte im Werke selbst mit den nöthigen Abänderungen und Ergänzungen der allgemeinen Regeln bemerkt.

Nach diesen vorausgeschickten Bemerkungen, glaube ich, wird der Zweck dieser Schrift dem Leser genug einleuchten, und wenn man diesen nicht mißverstehen will, so wird auch der Nutzen derselben wohl deutlich werden.

Inhalt
der eigentlichen Regeln des Spiels.

Erste Abtheilung.
Erklärung und Einrichtung des Spiels.
Erster Abschnitt.
Erklärung der Karte.

a Bemerkung der Ebene . . . Seite 6
b — — des Morastes . . 6
c — — des Wassers . . 6
d — — der Furten . . 6
e — — der Gründe . . 6
f — — der Ravins . . 6
g — — der Berge . . 7
h — — der Felsen . . 8
i — — des Holzes . . 8
k — — der Wohnörter . . 8
l — — der Heerstraße . 13
m — — der Größe der Karte 13

Zweyter Abschnitt.

Bestimmung und Erklärung der zum Spiele nöthigen Sachen.

I. Die Armee . . . 16
a Infanterie 16
b Schwere-Cavallerie . . 18
c Leichte-Cavallerie . . . 19
d Fußartillerie . . . 19
e Reitende Artillerie . . . 19
f Geschützarten . . . 21
g Fuhrwerk 23
h Stärke der Armeen . . 19
II. Kriegsbedürfnisse . . . 25
a Brücken . . . 25
b Sturmleitern . . . 26
c Faschinen- und Erdbrustwehrlinien . 26
d Wolfsgruben . . . 29
e Palisaden . . . 29
f Verhau 30
g Pulver zu Minen . . 30
h Ueberschwemmungen . . 32
i Blockhäuser . . . 33
k Mittel den Unterhalt zu bekommen . 34
l Aufhäufung der Magazine . 42

Dritter Abschnitt.

Vorbereitung zum Spiel.

a Stellung der Armeen . . 44
b Anlage der Magazinen . . 45
c Art die Truppen mit Unterhalt zu versehen 47

Zwey-

Zweyte Abtheilung.

Handluugs-Arten der Figuren.

Erster Abschnitt.

Bewegung der Truppen.

I. In Rücksicht der Weite und Richtung 56
II. In Rücksicht der Last . . 58
III. In Rücksicht der Gegenstände . . 60
a In Betracht der Truppencorps . 60
b — — der Ebene . . 61
c — — des Morastes . . 61
d — — des Wassers . . 61
e — — der Furten . . 62
f — — der Gründe . . 62
g — — der Ravins . . 62
h — — der Berge . . 62
i — — der Felsen . . 62
k — — des Holzes . . 62
l — — des Korns . . 63
m — — der Heerstraßen . 63
n — — der Wohnörter . . 63
o — — der Befestigungsmittel 65
p — — der Verschiedenheit des Terrains und der, von der Figur tragenden Last . . 65

Zweyter Abschnitt.

Fechten der Truppen.

I. In Rücksicht der Weite und Richtung 66

II. In Rücksicht der Last . . 75
III. In Rücksicht der Gegenstände . 75
a In Betracht der Figuren beyder Theile 76
b — — der Ebene . . 76
c — — des Morastes . . 77
d — — des Wassers . . 77
e — — der Furten . . 77
f — der Gründe . 77
g — — der Ravins . . 78
h — — der Berge . . 78
i — — der Felsen . . 79
k — — des Holzes . . 80
l — — des Korns . . 80
m — — der engen Wege . 80
n — — der Wohnörter . . 81
o — — der Befestigungsmittel 85
p — — des verschiedenen Terrains 88

Dritter Abschnitt.

Hervorbringung der Gegenstände.

I. Terrain 90
a Arbeiten der Figuren in Rücksicht der Weite und Last . . . 90
b Hervorbringung der Ebene, des Morastes, der Berge, Gründe, des Holzes, Wassers und der Wohnörter . 90
c Wege und andere Passagen zu machen 91
1 Brücken zu schlagen . . 92
2 Sturmleitern anzulegen . 94
3 Einen Damm zu machen . . 95
4 Besserung beschädigter Sachen . 95

II.

II. Hervorbringung der Kriegsbedürfnisse . 96
a Brücken und Leitern . . 96
b Palisaden . . . 96
c Faschinen 96
d Verhau 97
e Brustwehren von Erde . . 97
f Wagenburge . . . 100
g Blockhäuser . . . 100
h Minen . . . 102
i Ueberschwemmungen . . 105

Vierter Abschnitt.

Zernichtung der Gegenstände.

I. Zernichtung des Terrains . 108
a — — der Ebene . 108
b — — des Morastes und Wassers 108
c — — der Furten . . 108
d — — der Berge, Gründe und Ravins . . . 108
e Zernichtung der Felsen . . 108
f — — des Holzes . 109
g — — der Wohnörter . 110
h — — des Korns . 110
II. Zernichtung der Wege und anderer Uebergänge . . 116
a — — der Brücken . 116
b — — der Leitern . 116
c — — der Dämme . 117
III. Zernichtung der Kriegsbedürfnisse und Befestigungsmittel . . 118
a Zernichtung der Truppen, Wagen und des Geschützes 118

b Zernichtung der Brustwehren . 119
c — — der Gruben . 120
d — — der Palisaden und des Verhaues . . . 121
e Zernichtung der Wagenburge . 121
f — — der Blockhäuser . 122
g — — der Ueberschwemmungen 123
h — — der Minen . . 124

Veränderungen

der vorigen Regeln, um ein Belagerungsspiel führen zu können.

Erste Abtheilung.

Erklärung der Karte und Vorbereitung zum Spiele. S. 160

Zweyte Abtheilung.

Handlungen der Figuren. —

Erster Abschnitt.

Bewegung derselben.

I. In Rücksicht der Weite und Richtung 174

Zwey.

Zweyter Abschnitt.

Fechten der Truppen.

I. In Rücksicht der Weite und Richtung 176
II. In Rücksicht der Gegenstände 179

Dritter Abschnitt.

Hervorbringung der Gegenstände 184
Würkung der Minen . . 190

Vierter Abschnitt.

Zerstörung der Gegenstände.

a Die Wallmauer . . 194
b Die Blockhäuser . . 195
c Eine Faschienen-Erhöhung . 196
d Palisaden des bedeckten Weges . 196

Anhang.

Enthaltend, Verbesserungen und Ergänzungen einiger Regeln.

Zur ersten Abtheilung.

Erster und zweyter Abschnitt.

I. In Rücksicht des Terrains . 209
II. In Rücksicht der Armeen . 210
III. In Rücksicht der Proviantrechnung 212

Zur zweyten Abtheilung.

Erster Abschnitt.

Bewegung der Figuren.

I. In Betref der Weite, Richtung und der Heerstraßen . . 218
II. In Betref der Last . . 219
III. In Betref der Standörter. . . 220

Zweyter Abschnitt.

Fechten der Truppen.

I. In Rücksicht der Zeit und Richtung 223
II. In Rücksicht der Gegenstände 224

Dritter und vierter Abschnitt.

Arbeiten der Figuren.

I. In Betref der Weite und Richtung 225
II. In Betref der Gegenstände 226

Einleitung.

Wenn ein Kriegsspiel seinem Zwecke gemäß eingerichtet seyn soll, so müssen beyde Theile in den Regeln desselben, in jeder Lage die Mittel finden, welche die Natur unter denselben Umständen darbietet, und deren Ausführung nicht von Tapferkeit der Truppen, Verrätherey oder zufälliger Begünstigung der Witterung abhängt; sondern allein von den einzeln erlangten Vortheilen, von den Fehlern der Feinde, kurz, durch Mittel bestimmt wird, welche von den freyen Willen jeder Parthie angewandt werden.

Nicht positive Vorschriften dürfen die Folge militairischer Begebenheiten hemmen, son-

dern ein jedes Unternehmen muß nach seiner Beendigung eben die natürlichen Wirkungen hervorbringen, die in der Wirklichkeit darauf folgen. Ein gehörig eingerichtetes Kriegsspiel gewährt also eine continuirende Darstellung großer kriegerischer Vorfälle, welche durch die Anstrengung zweyer, gegen einander kämpfenden Partheyen bewirkt werden, die im Anfange des Spiels völlig an Kräften gleich sind, und nur in der Anwendung derselben von einander abweichen.

Es folgt also hieraus, daß die Regeln des Spiels den Kräften, welche die jetzige Kriegskunst gewährt, angepaßt seyn müssen. Und alle Vortheile, welche man daher davon erwarten darf, werden bestehen: a) aus den Hülfsmitteln, die der Kriegesschauplatz leistet; b) aus der Unterstützung, welche die Organisation und die Kräfte der Armee gewähren; c) aus

den Nutzen, den der Wille und die Erfindungskraft des Spielers hieraus ziehet.

Der erstere Vortheil ergiebt sich aus der gehörigen Kenntniß des Terrains, und der verschiedenen Eigenschaften desselben. Die Hülfe, die man von der Armee erwartet, läßt sich aus der Kenntniß ihrer Bedürfnisse und Kräfte bestimmen, und die Kriegskunst der Zeit, die Eintheilung der Waffen und die Erlangung der mannigfaltigen Bedürfnisse dient hier zur Richtschnur. Die Vortheile aber, welche das Genie gewährt, lassen sich nicht unter feste Regeln bringen, sondern werden sich richtiger und deutlicher durch Beyspiele und den Gang des Spiels zeigen lassen.

Schon in der Vorerinnerung ist bemerkt, daß der Gang des ganzen Belagerungskrieges unmöglich in dem Spiele gezeigt werden konnte, das den Ueberblick der großen Operationen

giebt; es sind also besondere Regeln fest gesetzt, die man noch ausser den allgemeinen zu beobachten hat, wenn man auf der 3ten Platte einen ganz Detaillirten Belagerungskrieg ausführen will. Uebrigens bemerke ich noch, daß in dem Anhange diejenigen Regeln und Abänderungen enthalten sind, die, wenn man sie befolgt, zwar in einigen Fällen das Spiel etwas schwerer machen, aber dahingegen, den Lauf desselben der Natur näher bringen.

Regeln eines neuen Kriegsspiels.

Erste Abtheilung.

Erklärung und Vorbereitung.

Erster Abschnitt.

Erklärung der Karte.

Zur Bestimmung der Weiten muß das ganze Terrain des Kriegs-Schauplatzes in Quadrate getheilt werden, von denen die Gegenstände auf denselben, immer eine gewisse Anzahl einnehmen. Es müssen auf der den Kriegs-Schauplatz vorstellenden Karte folgende Gegenstände angezeigt werden können.

Ebene. Man muß sie hier als den Horizont betrachten, und kann die von ihr eingenommenen Quadrate weiß lassen.

Morast. Er liegt mit der Oberfläche im Horizont und wird durch Orange angezeigt.

Wasser. Die Oberfläche desselben liegt ebenfalls im Horizont. Man zeigt es durch Blau an.

Fürten. Müssen als eine Art Damm angemerkt werden, indem sie eine Erhöhung des Flußbettes sind.

Gründe sind hier als Tiefen unter dem Horizonte anzusehen, jedoch liegt der Boden des Grundes, nicht über 50 Fuß unter dem Horizonte. Sie werden durch gelbe Felder vorgestellt. Die Böschung des Grundes wird sanft sich erhebend angenommen.

Ravins sind nichts anders, als schmale, mit steilen Böschungen versehene Gründe. Sie nehmen keine ganze Quadrate ein, sondern sind nur als eine Scheidung zweyer Quadrate, durch eine gelbe Streife, welche an der Quadrat-Seite hinläuft, angezeigt. Ihre Breite wird nicht über 25 Fuß angenommen.

Auf diese Art wie man Ravins bemerkt, kann man auch Morast und Wasserstreifen von glei-

gleicher bestimmten Breite, anzeigen, und so beym Wasser die Bäche zeichnen. Will man breitere Ravins, morastige Striche Landes, oder kleine Flüsse anzeigen, so ziehe man zwey nebeneinander hinlaufende gelbe orange, oder blaue Streifen, an einer und derselben Scheidungslinie zweyer Quadrate, doch so, daß auf jedem dieser beyden aufeinander stoßenden Quadrate, eine der bemerkten Streifen läuft. Man kann einen solchen Moor oder ein solches Ravin, oder Wasser 50 Fuß breit annehmen.

Berge. Derer sind hier 3 Arten festgesetzt. Die, der ersteren Art, werden nicht über 50 Fuß, die, der andern, nicht über 100, und die, der höchsten, nicht über 150 Fuß hoch angenommen. Da sie alle eine gleiche Fläche haben sollen, so ist natürlich, daß ihre Höhe ihre Steile bestimmt. Die Berg-Quadrate der erstern Art, werden durch Grau, die der 2ten durch Braun, und die der 3ten durch Schwarz angezeigt. Durch das Zusammenstoßen eines Berges und Grundes liegt die obere Fläche des Berges, gegen den Boden des Grundes, um 50 Fuß höher als gegen die Ebene, woraus man sieht, daß durch diese Verbindung auch Höhen von 200 Fuß angezeigt werde können.

Felsen. Diese sind, wenn sie sich am Rande eines Berges oder Grundes befinden, die steilen Böschungen derselben, und dann ist ihre Höhe, der des Berges, oder der Tiefe des Grundes, gleich.

Werden sie auf eine Ebene, oder auf anderes Terrain gezeichnet, so sind es frey stehende Felsenwände, und nicht über 100 Fuß hoch. Durchgehends werden sie durch schwarze Zikzaks angemerkt.

Holz. Alle Holz-Quadrate werden durch Grün angezeigt.

Will man dichtes Holz bemerken, so kann es durch hinzugefügte schwarze Punktirung der Felder geschehen; Holz wird übrigens nicht über 50 Fuß hoch angenommen.

Wohnplätze. Hierzu gehören Städte und Dörfer. Alle Häuser eines Wohnplatzes sind nicht über 50 Fuß hoch. In jedem bewohnten Quadrate ist ein freyer Platz, und um dasselbe ein unbebaueter freyer Rand. Die Stadthäuser werden stärker angenommen als die, der Dörfer. Zeichnet man in ein Dorfquadrat ein Kreuz, so kann man hierdurch ein Kirchdorf anzeigen, und dann ist die Kirchhofs- oder Kirchmauer so stark als die, eines

Stadtgebäudes. Ist nun eine Stadt mit einem Walle und Graben umgeben, so entsteht eine Festung. Der Wall einer Festung wird gelb, und mit Bollwerke gezeichnet. Den Wassergraben zeichnet man blau. Auf jeder Ecke und Seite eines Festungsquadrats ist ein Thor, und über den Graben eine Zugbrücke. Die innere Einrichtung der Festungs-Wälle läst sich besser aus ihren angenommenen (Tab. I. Fig. 1.) gezeichneten Profil erkennen. Die Breite des Grabens a b: soll ein zwanzigstel der Quadrat Seite und b c, eben so viel betragen. Rechnet man nun für den Raum der Außenwerke auch so viel, so bleibt für die Breite der Stadt, drey Fünftel des Quadrats über. Das Profil zeigt eine Kasematte unter, und eine Brustwehr auf dem Walle. Das Gewölbe der Kasematte ist völlig bombenfest; die vordere Mauer aber doppelt so stark als die obere Brustwehr. Die Kasematten haben Schießlöcher, um mit schwerem Geschütze oder mit Musqueterie daraus feuren zu können. Da nun auch die Aussenwerke so eingerichtet sind, so läuft gewissermaassen ein doppelter Wall mit Kasematten versehen, um die Stadt, und bildet dadurch dieselbe zur Festung.

Der Graben einer Festung ist nicht über 50 Fuß breit und tief, übrigens ist das Wasser eines solchen Grabens stillstehend, und zur Formirung einer Ueberschwemmung unbrauchbar, wenn der Ort nicht an irgend einen fließenden Wasser liegt.

Städte, welche mit Mauern umgeben sind, haben längst denselben Gerüste, die zu ihrer Vertheidigung dienen. Sie haben keine Außenwerke, und die Befestigung ist also nur einfach. Eine solche Mauer ist nicht über 50 Fuß hoch, und sowohl ober- als unterhalb des Gerüstes sind Schießlöcher. Das Gerüste hat die Stärke der Stadtgebäude, und giebt daher den darunter gestellten Sachen, nur so lange als diese letztern, Deckung gegen Bomben. Richtet man die Mauer ohne die Stadt zu Grunde, so ist das Gerüste mit zerstört. Derselbe Fall trifft ein, wenn man bloß die Stadt ohne die Mauer zerstört.

Die 2te Figur zeigt das Profil einer Mauer mit ihrem Gerüste. Da sowohl auf den Wall, als auf die Mauergerüste Auffahrten führen, so hängt es von der Besatzung ab, sich entweder auf den Wall hinter die Brustwehr, oder in die Kasematten, bey einer Festung; oder auf

das Gerüst oder unter dasselbe bey einer Stadtmauer, oder endlich, entweder in die Häuser oder auf den freyen Platz und den Rand eines bewohnten Quadrats zu postiren. Uebrigens zeigt man die um eine Stadt laufende Mauer, durch eine an ihrem Rande gezeichnete dunkelrothe Streife an. Auch die Mauern einer Stadt haben, so wie die Festungswälle, auf jeder Ecke und Seite des bewohnten Quadrats, Ausgänge, die mit Gitter und starken Thorflügeln verwahrt sind.

Ein Dorf wird mit keiner Einfassung gezeichnet, man kann auf allen Ecken und Seiten des Dorf-Quadrats dasselbe betreten oder verlassen. Die Gebäude eines bloßen Dorfs sind halb so stark als die einer Stadt. Endlich ist noch zu bemerken, daß alle bewohnte Quadrate mit Roth angelegt werden.

Ein jedes der beyden kriegführenden Länder, macht die am weitesten von der Gränze gelegene Stadt zur Hauptstadt. In dieser Hauptstadt befindet sich nun die ganze Regierung des Landes, auf deren Befehl alle handelnden Kräfte sogleich in Thätigkeit oder in Ruhe gesetzt werden. Hieraus folgt, daß, da sich die Regierung nie von diesem Orte während

des ganzen Krieges entfernt, derselbe sogleich geendigt ist, wenn ein Theil seine Hauptstadt verliert, und dieser Theil das Spiel unwiderbringlich verlohren hat, es müßte denn seyn, daß er in demselben Zuge auch des Feindes Hauptstadt nähme; in welchem Fall das Spiel remis wird.

Schleusen. Dieß sind Mittel sogleich eine Ueberschwemmung hervorzubringen. Sie werden durch zwey dichtaneinander herlaufende rothe Linien, die queer über das zu stauchende Gewässer gezeichnet sind, angedeutet: Ihre obere Kante, die im Horizonte liegt, ist spitz und gewährt keine Passage. Man zeichnet an einem Ende der Schleuse einen kleinen Haaken, welcher auf dem Felde liegt, auf welchem die Figur stehen muß, die die Schleuse aufziehn oder zusetzen soll. Das Mauerwerk einer Schleuse ist so stark als eine Stadtmauer, welche letztere wieder den vierten Theil so stark ist als eine Festungs Futtermauer.

Will man anzeigen, daß ein Wohn- oder Holzfeld auf einem Berge oder in einem Grunde liegt, so kann dieß durch kleine Kreuze geschehen, die man auf jede Seite des Feldes setzt, welche die Farbe des Terrains haben

müssen,

müssen, auf welchem der Wohn- oder Holzplaz liegen soll. Indessen würde diese Bemerkung wenigstens bey vielen Holzfeldern undeutlich seyn.

Wege. Hiezu gehören die Heerstraßen und Brücken. Ueber die Felder, über welche eine Heerstraße laufen soll, wird ein starker schwarzer Strich nach der, Heerstraße zugebenden Richtung gezogen. Gehen dieselben über Wasser, oder Morast, so müssen hier Brükken seyn. Ist nun an jeder Seite, der die Heerstraße bezeichnenden Linie, ein rother Strich gezogen, so werden hierdurch steinerne, ist aber nur auf jeder Seite derselben ein schwarzer Strich gezogen, so werden hierdurch hölzerne Brücken angezeigt. Hier ist noch zu bemerken, daß, wenn ein Weg über einen 150 oder 200 Fuß hohen Berg läuft, ein hohler Weg entsteht, in dem, der steilen Böschung wegen, der Weg, als in dieselben eingegraben, angenommen werden muß. Nachdem wir nun die Gegenstände angezeigt haben, die man auf der Kriegskarte bemerken muß, ist es nöthig, ein Wort von der allgemeinen Einrichtung derselben zu sagen. Die Quadrate nämlich müssen zu den darauf vorzunehmenden Bewegungen

eine

eine schickliche Größe haben. Wenn sie einen Quadratzoll groß sind, so ist diese Absicht erreicht. Man kann alsdenn immer eine genugsame Anzahl derselben auf den Kriegsschauplatz bringen. Freylich kömmt man der Natur und dem, in der Wirklichkeit, zwischen Ausdehnung einer Vertheidigungslinie, und den zu ihrer Vertheidigung anwendbaren Mitteln, herrschenden Verhältnisse näher, je größer man die Anzahl, der auf dem Kriegsschauplatze sich findenden Quadrate annimmt. Allein bey zu großer Ausdehnung würde die Karte für das Spiel zweyer Personen zu groß seyn, anderer Unbequemlichkeiten nicht zu gedenken. Die schicklichste Größe einer solchen Karte ist daher wohl, wenn ihre Länge zwischen 5 und 8, ihre Breite aber zwischen 3 und 6 Fuß angenommen wird. Die kleinste würde, wenn man den Fuß zu 12 Zoll setzt, 2160 und die größte 6912 Quadrate enthalten. Auf der kleinsten kann schon ein zur Vertheidigung ganz schickliches Terrain gezeichnet werden, wenn man jede Quadratseite zu 2000 Schritte annimmt. Zur Reinhaltung der Platte ist es gut, wenn man das zum Kriegsschauplatz bestimmte Terrain, auf einen besonders dazu gemachten Tisch, mit

Oelfarbe mahlen läßt. Um aber bey Unterbrechungen des Spiels nicht Verrückung der Figuren befürchten zu dürfen, läßt man den Tisch an den Kanten mit einer Falze machen, damit ein besonderer dazu verfertigter Deckel, fest darauf gesetzt werden kann. Nur muß dieser Deckel so viel Raum unter sich lassen, daß die höchsten Figuren bequem darunter stehen können. Uebrigens hängt es von jedem ab, was für Terrain und mit welcher Verschiedenheit der Gegenstände, der Kriegsschauplatz gezeichnet seyn und abwechseln soll.

Hat man gute Karten, so kann man auch ein wirkliches Land wählen. Allein man muß dabey eine gewisse Auswahl der Gegenstände treffen, und wo möglich, auch bey fingirten Gegenden ein gewisses Gleichgewicht beyder Partheyen hervorzubringen suchen.

Zweyter Abschnitt.

Bestimmung und Erklärung der zum Spiel nöthigen Sachen.

Truppen. Die Vereinigung derselben bildet die zum Kriegführen nöthige Armee. Sie werden in Infanterie, Cavallerie und Artillerie, abgetheilt. Ein Corps dieser 3 Truppen-Arten, wollen wir eine Brigade nennen, und dieselbe durch eine Figur im Spiel bezeichnen. Man muß nun diesen Figuren die Eigenschaften beylegen, 1stens, daß sie etwas verzehren, 2tens daß sie beschädigt werden können, 3tens daß sie alle im Kriege nöthige menschliche Arbeiten verrichten können.

Vom ersten Punkt müssen wir bemerken: daß sie, so wie alle lebende Geschöpfe eine unausgesetzte Unterhaltung bedürfen.

Vom 2ten Punkt: daß die Verletzung einer Truppenbrigade, entweder so stark seyn kann, daß dieselben gänzlich dadurch zernichtet, oder nur auf eine Zeit bloß ihrer Streitkräfte, aber nicht der Fähigkeit, andere Arbeiten zu verrichten, beraubt wird.

Die

Die erstere Würkung ist das Tödten, die 2te das Verwunden. Das Ausbleiben des zu jederzeit nöthigen Unterhalts, muß unter andern die erstere Wirkung hervorbringen, übrigens müssen es auch alle Truppen in ihrer Gewalt haben, ihren Gegner diese, oder jene Wirkung, durch ihren Angriff empfinden zu lassen, zugleich aber auch Mittel besitzen, sich gegen die Kräfte des Feindes zu decken. Eine zerstört angenommene Sache, wird gleich aus dem Spiel gelegt. Eine verwundete wird nur auf einige Zeit entfernt, übrigens kann man durch Zusammenrückung zweyer Verwundeten, auf ein Feld, wieder eine ganze völlig streitbare Figur von eben der Art als die Verwundeten sind, hervorbringen, jedoch behält, wie schon gesagt eine verwundete Truppen-Brigade, die Eigenschaft, alle die Arbeiten verrichten zu können, die nicht den completten, also nicht den streitbaren Stand der Brigade erfordern, nur ist noch zu merken, daß alle die Arbeiten, welche von einer streitbaren Brigade in einem Tage ausgeführt werden, von einer verwundeten zwey Tage zur Vollendung erfordern. Noch eine andere Art der Schwächung des Gegners, ist das Gefangennehmen

seiner Truppen. Sie muß am schwersten auszuführen seyn und daher die Gelegenheit dazu selten gefunden werden. Jede der Truppen-Arten muß ihre besondern Mittel zur Schwächung des Feindes haben.

Was den 3ten Punct betrifft, so muß man bemerken, daß sich alles Handeln der Truppen eintheilen läßt, 1) in Marschiren, 2) in Fechten 3) in Arbeiten zur Hervorbringung von Gegenständen, 4) in Arbeiten zur Zerstörung leblos angenommener Dinge.

Die Truppen müssen zwey Mittel in ihrer Gewalt haben, die agirenden Figuren zu beschädigen; nämlich durch Wirkung des Feuergewehrs oder durch den Angriff eines Chors Infanterie kann beyde Arten, Cavallerie nur die letztern, und Artillerie ohne Geschütz keine, mit denselben aber, bloß die erstere Art in Ausführung bringen.

Wenn man schon eine Cavallerie Brigade nicht so stark als eine Infanterie-Brigade annimmt, so ist es doch sicher, daß sie wegen ihrer ungleich größern Anzahl Pferde mehr verzehrt als letztere.

Wenn man die Pferde von einer Brigade nicht getrennt hat, so leiden sie mit derselben von einerley Ursache, auch einerley Wirkung.

Zur

Zur bessern Ueberwindung der Schwierigkeiten des Terrains macht man die Hälfte der Cavallerie Brigaden, zur leichten Reuterey, die aber nicht einen eben so wirksamen Angriff als die Schwere leisten kann. Zur geschwindern Herbeyführung einiger schweren Geschütze in dringenden Fällen, macht man einige Brigaden, der Artillerie, beritten, so daß dieselben als Cavallerie zu betrachten sind, aber nur nicht wie diese, durch Choq, sondern bloß durch den Gebrauch der Kanonen fechten können. Eine jede Artillerie Brigade kann übrigens alle Arten von Geschütz bedienen. — Was die Bestimmung der Größe der Armee anbetrifft, so bemerke man, daß sie hinlänglich groß seyn wird, wenn man sie aus halb so viel Truppen zusammen setzt, als die Gränze, der, auf der zu gebrauchenden Karte, gezeichneten Länder Quadrate in grader Linie enthält. Die Hälfte, bis 3/5 dieser Anzahl Brigaden, können Infanterie 1/5 bis 1/4 derselben Anzahl, Artillerie, und der Rest, Cavallerie Brigaden werden. Man muß sich hier nach den Terrain, und den verschiedenen Befestigungsmitteln der Gränzen richten. Die verschiedenen Truppen-Arten kann man am besten anzeigen, wenn man die,

die Brigaden vorstellenden Figuren, nach den auf der 11ten Tafel in der 3ten und 4ten Figur, vorgestellten Formen machen läßt. Fig. 3 ist eine Infanterie, und Fig. 4 eine schwere Cavallerie Brigade. Die Fuß-Artillerie-Brigaden könnte man eben so wie Fig. 3, nur ohne Gewehr, die reitende Artillerie wie Fig. 4, nur ohne Säbel; die Husaren Brigaden, auch wie Fig. 4, statt des Huts aber mit einer Mütze oder einem Kasket machen lassen. Die Figuren der verschiedenen Parthien, müssen nicht durch Form, sondern bloß durch Farbe voneinander unterschieden seyn.

Eine jede dieser Figuren hat ein Quadratförmiges Fußgestell, welches aber nicht so groß seyn muß, als ein Quadrat der Karte. Wenn diese daher einen Quadrat-Zoll haben, so müssen jene nicht über 5/6 Zoll lang und breit seyn. Um dieses Fußquadrat läuft ein 1/4 bis 1/3tel Zoll hoher Rand, so, daß die Figur in der Mitte dieses kleinen Kästchens steht. Der ganze Kasten kann entweder von Blech, oder leichtem Holze seyn, er dient zur bessern Transportirung der, von der Truppen-Brigade etwa mit zunehmenden Sachen, als Brod, Palisaden, Faschinen u. s. w. Uebrigens müssen diese,

die

die Truppen Brigaden vorstellenden Figuren nicht über 3 Zoll hoch seyn.

Man kann zwar diese, wie alle übrige, zum Spiel nöthigen Figuren, noch auf manche andere Art einrichten. Allein diese Veränderungen überläßt man, wie billig, dem Genie und der Willkühr der Spieler.

Kanonen. Man theilt dies schwere Geschütz in Belagerungs- und Feld-Geschütz. Ersteres hat mehr Würkung als letzteres, ist aber auch ungleich schwerer zu transportiren, als dieses. Eine Batterie wird durch eine Figur vorgestellt, und hat zu ihrer Bedienung eine ganze Artillerie-Brigade nöthig. Allen Batterien wird eine gleiche Anzahl Geschütz zugeschrieben, desgleichen einer jeden so viel Pferde, daß sie sich auch ohne Artilleristen bewegen, und das Feldgeschütz der Infanterie in ihren Bewegungen folgen kann. Will eine Artillerie-Brigade, die Batterie in Action setzen, so muß sie sich auf das Quadrat begeben, auf welchem die Batterie steht.

Wegen der großen Zahl der Artilleriepferde, wird für eine Batterie auch Unterhalt erfordert.

Man muß dadurch, daß man mehrere Pferde

de vor eine Batterie spannt, sie mögen von einer Cavallerie oder reitenden Artillerie-Brigade entlehnt seyn, die Geschwindigkeit derselben vermehren können.

Eine jede Batterie wird halb aus Haubizzen, halb aus Kanonen bestehend angenommen. Man kann beyde Arten Geschütz für sich, oder vereinigt agiren lassen, nur muß es in beyden Fällen nach einer Richtung geschehen.

Man kann die Haubitzen als Kanonen, diese aber nicht als jene, das heißt, als Wurfgeschütz, gebrauchen. Die Höhe, welche die Bomben der Haubitzen erreichen kann, ist 200 Fuß. Vereinigt man zwey verwundete, oder beschädigte Batterien auf einem Felde, so entsteht wieder eine ganze brauchbare Batterie, jedoch vom kleinsten Kaliber der beyden beschädigten. Auf der 1sten Tafel Fig. 5, ist eine Belagerungs-Batterie vorgestellt. Der kleine Behälter auf derselben, dient dazu, daß man der Batterie ihren Unterhalt mit geben, und eine Artillerie-Brigade, welche die Batterie bedienen will, hineinstellen kann. Man sieht hieraus, daß dieses Kästchen breiter, als die Grundfläche einer Truppen-Brigade, seyn muß. Die Figur, welche eine Feldbatterie vor-

stellen

stellen soll, der können zur Unterscheidung die vier Eckknöpfe fehlen. Die Batterien der beyden Partheyen des Spiels, kann man durch Verschiedenheit der Farben anzeigen.

Noch ist zu bemerken, daß zur Beschädigung des Geschützes, weit mehr Kraft als zur Beschädigung seines Vorspanns erfordert wird, daher beyde nicht von einerley Ursache, einerley Wirkung empfinden. Die Zahl der Batterien richtet sich nach der Stärke der Armee und des Landes. In jedem Festungsquadrate nimmt man zwey Belagerungsbatterien an, die gar nicht herausgebracht werden können, und auf dem Platze selbst ruinirt werden müssen. Außerdem hat man noch halb so viel Belagerungs-Batterien als Feldbatterien, die man nun zur Belagerung braucht.

Wagen. Zum Transport des Unterhaltes und aller übrigen Kriegsbedürfnisse sind diese nöthig. Eine Brigade derselben wird so wie bey dem schweren Geschütz, durch eine Figur angezeigt. (S. Taf. I. Fig. 6.) Es ist nichts anders, als ein kleiner, oben offener Kasten, der jedoch so groß seyn muß, daß er eine Batterie, oder eine Truppenbrigade fassen kann.

Die Wagen haben, so wie die Kanonen, zur

zur Bewegung derselben Vorspann und Führer nöthig. Daher man ihnen auch eine Summe Rationen, zu deren Unterhaltung geben muß.

Auch hier gilt der Satz, daß die Wagen nicht mit den Pferden, durch einerley Ursach einerley Wirkung empfinden; ferner, daß man durch Zusammenziehung zweyer beschädigten Wagenbrigaden auf einem Felde, wieder eine ganze brauchbare Wagenbrigade, erhalten kann. Uebrigens müssen die Knechte derselben, die Eigenschaft haben, die Wagen sowohl beladen, als abladen, und auch aus demselben eine Wagenburg formiren zu können. Die Wagenbrigaden beyder Theile kann man durch verschiedene Farben anzeigen. Es wird angenommen, daß eine jede Armee so viel Brodwagen hat, daß sie dadurch einen täglichen Unterhalt, bey Endigung eines jeden Zuges, auf den Heerstraßen, von den Magazinen, 2 Infanterie-Märsche weit erhält. Jedoch können auch Schiffe, auf einem Flusse täglich 4 Infanterie-Märsche die Lebensmittel nachfahren. Die Schiffe selbst nimmt man an, sind bey den am Flusse liegenden Magazin vorräthig, aber bloß zur Brodt und Fouragetransportirung nützlich. Zur Transportirung der übrigen Nothwendigkeiten,

kann

kann man für jede Feldbatterie, deren eben so viel seyn müssen, als die Armee Artillerie-Brigaden besitzt; eine Wagen-Brigade rechnen.

Brücken. Sie werden zum Uebergange der Truppen, über Wasser, Morast, und Ravins gebraucht.

Ponton-Brücken dienen hauptsächlich zum geschwinden Uebergange über Gewässer. Es können kleine gelbe Blechplatten seyn, deren Breite und Länge die halbe Seite eines Quadrats der Kriegskarte betragen müssen. An zwey entgegenstehenden Seiten müssen sie kleine Ränder haben, um die Seitenplanken der Brükke anzuzeigen. Für jede Parthie kann man 2 bis 4 Pontonbrücken rechnen.

Eine Pontonbrücke muß mehr Geschicklichkeit als eine Lauf- oder Sturmbrücke zuschlagen erfordern.

Eine Lauf- oder Sturmbrücke dient zur Passage der Ravins, Gräben, Bäche, schmalen Moräste: überhaupt der, nicht über 25 Fuß breiten, Abschnitte. Will man breitere Hindernisse passiren, so muß man mehrere Sturm- oder Laufbrücken, aneinander fügen. Eine Sturm- oder Laufbrücke, muß auch weit leichter zu transportiren seyn als eine Pontonbrücke.

Uebrigens können sie eben so groß, als die Ponton Brücken werden, und ihre Farbe weiß seyn; nur muß man die Planken oder Seiten derselbe, durch eine Kante, oder andere Farbe bemerken. Man kann einer jeden, der beyden spielenden Partheyen, so viel Sturmbrücken, bey Anfang des Spiels geben, als jede Artillerie Brigaden hat. Allein da diese Lauf- oder Sturmbrücken, aus Holz gemacht sind, so muß es selbst während dem Spiele möglich seyn, durch Arbeiten der Truppen, wenn sie Vorrath an Holz haben, neue zu machen.

Sturmleitern. Sie dienen bloß dazu, die Ersteigung steiler, jedoch nicht über 50 Fuß hoher Gegenstände, durch Infanterie möglich zu machen.

Sie müssen leicht zu transportiren seyn. Sie werden eben so angezeigt, als eine Laufbrücke, nur daß man quer über diese kleinen Blechplatten, Leitern mahlt. Uebrigens kann jede Parthie, eine eben so große Anzahl davon als Laufbrücken erhalten.

Faschinen, oder Schanzkorb-Linien. Sie sind zur festeren Erbauung einer Verschanzung, und zu ihrer geschwindern Verfertigung nöthig. Denn die Aufwerfung einer bloßen

Erdbrustwehr erfordert zu viel Zeit, um sich dadurch z. B. bey einer Belagerung, gleich gegen das feindliche, sehr schwere Geschütz, dekken zu können. Es ist am besten, daß man diese Mittel der stärkern, und geschwindern Befestigung, gleich als schon zusammengefügte Linien, deren jede, in der Länge, eine Seite des Quadrats beträgt, anzeigt.

Mittelst dieser Linien kann man nach den Seiten der Quadrate, verschiedene Biegungen, in die zu erbauenden Verschanzungen legen. Diese Faschinen oder Schanzkorb-Linien, müssen auch während des Spiels aus Holz, durch das Arbeiten der Figuren hervorgebracht werden können. Allein auch schon vor Anfang desselben, muß jeder Parthie, zur Eröffnung einer Belagerung, eine Anzahl Faschinen-Linien, ausgetheilt werden, welche der Anzahl aller ihrer Truppen-Brigaden gleich ist. Da zur Erbauung einer bloßen Erdbrustwehre, keine andere Materialien, als Erde, erforderlich sind, und man diese auf jeden festen Boden zu erhalten im Stande ist, (Felsen ausgenommen, so wird vor Anfang des Spiels, keiner Parthie etwas davon ausgetheilt. Zur Bezeichnung solcher aufgeworfenen Erdbrustwehren,

ren, kann man sich eben der Zeichen bedienen, die eine Faschinen-Linie, oder Verschanzung andeuten, und nun solche Linien, an den Seiten der Quadrate hinlegen, die durch Erdbrustwehren befestigt seyn sollen. Bey beyden Arten von Verschanzungen, muß man deren innere und äußere Seiten bemerken, und sie selbst von einander unterscheiden können. Da sie beyde einerley Form haben sollen, so kann man letzteres durch Verschiedenheit der Farben, ersteres aber dadurch andeuten, daß man die Sachen, welche diese Verschanzungen vorstellen sollen, auf eine oder die andere Seite legt.

Auf der 1sten Tafel Fig. 7. ist eine solche Brustwehrlinie abgebildet. Der Fuß kann ohngefähr drey Viertel Zoll breit, der erhabene Rand einen halben Zoll hoch seyn. Die Brustwehrlinie selbst ist so lang als eine Quadratseite. Man kann diese Zeichen von Blech machen. Uebrigens sieht man nun leicht, daß man durch das Hintereinanderlegen mehrerer solcher Brustwehr-Linien in den Stand gesetzt ist, nach Belieben, eine starke oder schwache Brustwehr zu bemerken. Nur muß man die Idee damit verbinden, daß wenn mehrere solcher Brustwehrlinien und überhaupt auch lan-

dere

dere Verschanzungen, welche über den Horizont erhaben sind, ohne Zwischenraum an einer Quadrat-Seite hinter einander liegen; alsdann diese Befestigungen in einer Verschanzung, verbunden angenommen werden. Woraus erhellt, daß die hintern, der Vertheidigung der vordern, keinesweges hinderlich seyn kann.

Wolfsgruben sind Mittel zur mehreren Befestigung einer Verschanzung. Da sie, so wie Erdbrustwehren, keine schon bereitete Materialien erfordern, sondern aller Orten gemacht werden können, wo es bey jenen möglich ist, so wird nichts vor Anfang des Spiels, von ihnen vertheilt. Die Zeichen, welche dieselben andeuten sollen, können von Holz, oder zur bessern Festliegung, von Bley seyn, und die, in der 8ten Figur gezeigte Form haben. Die schwarzen Stellen darin bedeuten die, die Gruben anzeigenden kleinen Vertiefungen.

Pallisadirungen. Sie haben denselben Zweck als Wolfsgruben. Man muß jeder Parthey vor Anfang des Spiels, eine eben so große Anzahl als Faschinen-Linien austheilen. Uebrigens ist es natürlich, daß sie von den Truppen auch während des Spiels aus Holz gemacht werden können. Die, zu ihrer

Be-

Bemerkung nöthigen Zeichen, können eben so, wie Figur 7. vorgestellt, und durch die rothe Farbe, von Brustwehren unterschieden werden.

Verhau. Hier gilt alles, was von den Pallisadirungen gesagt ist, nur daß sie nicht vor Anfang des Spiels vertheilt werden, sondern ihre Verfertigung erst während desselben statt findet; und von Brustwehren und Pallisaden durch grüne Farbe unterschieden werden müssen; da diese Verhau-Linien dieselbe Form als jene Befestigungsmittel haben. Die bisher gezeigten Verstärkungen, wird man sich nun auch leicht von einer Verschanzung angebracht denken können.

Man muß hier noch bemerken, daß von den Zeichen, welche außer dem Spiele zum gemeinschaftlichen Gebrauch beyder Theile, zusammen liegen bleiben, wenigstens von jeder Art, eine eben so große Anzahl Stücke vorhanden seyn muß, als beyde Theile zusammen genommen, Truppen-Brigaden haben. Noch zwey andere Verstärkungsmittel einer Verschanzung sind:

Der Gebrauch der Minen und der Ueberschwemmungen. Denn das Terrain, unter welchen sich Minen befinden, darf der Feind nicht wagen zu passiren, und das, welches

über-

überschwemmt ist kann er nicht mit Infanterie, die nur zum Angriff einer Verschanzung gebraucht wird, betreten.

Um die Anlage eines Minenofens zu bemerken, muß man runde rothe Zeichen von Blech haben, welche mit einem ausgehenden Schweife versehen sind, und die Pulverladung der Mine andeuten. Auf den Minen, welche die geringste Ladung bedürfen, um eine gewisse Wirkung hervorzubringen, kann die Zahl 1 stehen.

Stärkere Ladungen zeigt man durch das Aufeinanderlegen mehrerer einfachen an. Man kann zur Bequemlichkeit nun noch außerdem Zeichen besitzen, welche durch die darauf gesetzten höhern Ziffern stärkere Ladungen bezeichnen, und diese nun statt der aufeinander gelegten einfachen Ladungen gebrauchen. Eine solche Minen-Ladung zeigt eine erbauete Mine an, sobald sie gelegt ist. Der Minenheerd ist alsdann auf dem Felde, auf welchem das Ende des an den Minenladungszeichen sich findenden Schweifes liegt. Unter dem Felde liegt aber die Mine, auf welchem der Zirkel des Minenladungszeichens sich befindet. Will man einen nach der Minenladung hinführenden Minengang

gang anzeigen, so legt man kleine rothe Blechstreifen, von der Länge eines Feldes aneinander, von dem Schweife des Minenladungszeichens, über die Felder, in einer zusammenhängenden Linie bis auf das Quadrat fort, auf welchem sich der Minenheerd befinden soll und der immer durch das Ende des Minengangs angezeigt wird.

Da die Minenladungszeichen eigentlich das zur Ladung erforderliche Pulver anzeigen, so muß von ihnen eine gewisse Quantität, vor Anfang des Spiels, an beyde Partheyen vertheilt werden. Ein jeder von beyden Theilen kann doppelt so viel einfache Minenladungszeichen erhalten, als er Truppenbrigaden besitzt. Sind diese verbraucht, so kann während des ganzen Krieges nichts wieder gemacht werden. Die die stärkern Ladungen anzeigenden Zeichen bleiben, zum gemeinschaftlichen Eintauchen der einfachen, außer dem Spiele liegen.

In der 9ten Figur ist eine mit einer 4fachen Pulverladung versehene Mine nebst einem dahin führenden Minengange angezeigt, in welcher letztern sich noch eine einfache Mine befindet.

Ueberschwemmungen. Sie werden durch Verdämmung oder Stauchung der fließen-

ßenden Gewässer erlangt. Da alsdann auf sonst trocknem Terrain Wasser zu stehen kömmt, so kann man dieß im Spiele dadurch bemerken, daß man auf die überschwemmten Quadrate eben so große blau angemahlte Blechplatten legt, die bis zu ihrem Gebrauche ausser dem Spiele liegen bleiben.

Man kann in Fälle kommen, wo eine bedeckte Verschanzung sehr nützlich seyn kann, um daher die Erbauung einer solchen Schanzendecke und ihre nachher fortgesetzte Verstärkung im Spiele anzeigen zu können, muß man noch etwa 8 oder 12 solcher Schanzdecken haben, die wie Figur 10 eingerichtet seyn können. Diesen Himmel setzt man nemlich auf oder über das Quadrat, über welchem die Decke erbauet werden soll, und zeigt nun, durch wiederholte Aufeinanderlegung kleiner braunen Blechplatten, die Verstärkungen der erbaueten Decke an.

Wenn ein neuer Weg gemacht werden soll, so kann man hierzu schwarze, eine Quadrat Seite lange Blechstreifen gebrauchen, und durch Aneinanderlegung derselben über die Felder,

über welche der neue Weg laufen soll, diesen letztern andeuten.

Unterhalt für die Armee. Dieser kann nur von der Erndte des Landes genommen werden. Alle Nebenfelder eines bewohnten Quadrats und diese selbst können als Kornfelder angesehen werden; wenn sie nämlich aus festem Erdreich und nicht aus Felsen oder Moor und Wasser bestehen; weil hier angenommen wird, daß nur auf diesen Feldern der Unterhalt wächst. Setzen wir nun den täglichen Unterhalt für eine Infanterie oder für eine Artillerie oder für die Pferde einer Wagen-Brigade oder für die Pferde einer Batterie, auf 1 Portion, und den für die Menschen einer Cavallerie, oder reitenden Artillerie-Brigade auch auf 1 Portion, und eben so viel für den täglichen Unterhalt der Pferde eines solchen Corps, also für den Unterhalt einer ganzen Cavallerie oder reitenden Artillerie-Brigade, 2 Portionen täglich fest; so wird nun ein-für allemal angenommen, daß auf jedem, der eben zu Kornfeldern bestimmten Quadrate, 48 solcher Portionen wachsen. Eine jede Truppen- und Pferdebrigade bezahlt nach jedem verflossenen Tage ihren, während demselben aufgezehr-

gezehrten Unterhalt, von ihrem eigenen, bis dahin getragenen Vorrath. Kann sie dieß nicht, so ist sie gezwungen sich dem Feinde zu ergeben, welcher sie nun entweder ferner ernähren oder verhungern lassen kann. Ausser der Armee, müssen auch die Landes-Einwohner von dem Erndte-Ertrag leben. Wir wollen nun fest setzen, daß das ganze Jahr 48 Züge jeder Parthey oder eben so viel Tage dauert, und daß ein jedes Stadt-Quadrat täglich eben so viel als eine Infanterie-Brigade, ein Dorf-Quadrat aber halb so viel verzehrt; so folgt hieraus, daß ein jedes Wohn-Quadrat selbst so viel hervorbringt, als dessen jährlicher Unterhalt erfodert und daß die Dörfer doch noch 24 Portionen übrig haben. Von diesen 24 Portionen bleiben 8 in jedem Dorfe liegen. Rückt nun irgend eine Truppen- oder Pferde-Brigade in ein Dorf und läßt ihre Pferde von diesen 8 Rationen zehren, so muß dieß ununterbrochen geschehen: weil bey der ersten Unterbrechung der Zehrung, alle vielleicht noch übrigen Rationen sogleich verlohren sind. Da nun aber der Unterhalt für Menschen erst besonders zubereitet werden muß, so bedarf jede Parthey des Spiels noch so viele Brigaden-Bäckerey, deren

ren jede als eine Wagenbrigade gebildet und von diesen, durch eine andere Farbe, unterschieden seyn kann, daß, wenn jede in einem Tage 6 bis 8 in sie gelegte Rationen, zu 6 bis 8 Portionen backt, die Truppen der Armee, an jedem Tage, auf 1 Tag Brod erhalten und den 1sten jedes Monath's, außerdem noch für den 4ten Theil der Armee ein täglicher Unterhalt vorräthig seyn kann. Diesen Vorrath kann man jedoch nicht anders als den ersten jedes Monaths erhalten, da ihn alsdann die Land-Transportwagen mitbringen. Jede dieser Bäckerey-Brigaden verzehrt täglich eben so viel als eine Infanterie-Brigade, wegen des Vorspanns den sie zu ihrem Transport und wegen der Leute, welche sie zu ihrer Bedienung bedarf. Aus dem bisher Gesagten folgt, daß alle Pferde der Armee bloß von Rationen, die Menschen aber nur von Rationen leben, die zu Brod gebacken sind.

Für die Einwohner wird in jedem Wohnorte, an jedem Tage, von den vorräthigen Rationen, nur so viel zu Portionen gebacken, als gerade für diesen Tag nöthig thut. Wenn daher einem bewohnten Quadrate diese einzige

Portion weggenommen wird, so verhungern die Einwohner sogleich; alles Säen und Erndten hört auf den dazu gehörigen Kornfeldern auf, der ganze Vorrath, der noch übrigen Rationen, ist, wenn er nicht mit der Portion zugleich weggenommen wird, sogleich verlohren, und die Häuser beym Anfang des neuen Jahrs, aller ihrer Dächer und Decken beraubt, so daß bloß nur noch die Wände der Gebäude stehen bleiben. Nun wird aber angenommen, daß sobald man aus einem Stadt-Quadrate nur irgend eine Ration, und aus einem Dorfe, von den, für die Ernährung des Dorfs bestimmten Rationen, nur einige, wegnimmt, unter diesen jedesmal, die zur Portion gebackene Ration ist, und daher auf jeden Fall, das Wohnfeld ausstirbt.

Ein jeder Monath des Jahrs besteht aus 4 Zügen jeder Parthey, oder aus 4 Tagen. Das Säen geschieht von den Landeseinwohnern den 1ten October, oder eigentlich, es wird angenommen, daß es in diesen Tagen nur allein geschehen kann, und von den Landes-Einwohnern wirklich geschieht. Ist aber ein Wohnort ausgestorben oder zernichtet, so ist keine Aussaat möglich, ist er aber von einer feindlichen Trup-

pen-Brigade besetzt, so hängt es von derselben ab, ob gesäet werden soll.

Den 1ten August ist die allgemeine Erndte; d. h. es wird angenommen als brächten die Einwohner den Ertrag ihrer Kornfelder in ihrem Wohnort. Nur an diesem Tage kann dieß geschehen, wenn aber ein Ort ausgestorben, oder verbrannt ist, oder wenn dieß mit einem, über ihn gesetzten Orte der Fall ist, so findet keine Erndte statt, ist aber der Ort selbst von einer feindlichen Truppen-Brigade besetzt, oder ist dieß mit einem ihn regierenden Orte der Fall, so hängt es von dieser ab, ob Erndte gehalten werden soll. Wenn keine Erndte ist, so hat jeder Wohnort nur so viel als er selbst braucht, und bey den Dörfern fällt der Vorrath von 8 Rationen nun weg. Zum Transport des ganzen Erydte-Ertrags nach den Magazinen, wird folgende Ordnung getroffen.

Jedes Land setzt eine Hauptstadt, einige Distrikt- und mehrere Unter-Distrikt-Städte fest, und theilt nun jeder Unter-Distrikt-Stadt, eine gewisse Anzahl Dörfer, jeder Distrikt-Stadt aber, eine gewisse Anzahl Unter-Distrikt-Städte zu. Nun wird angenommen, als brächten die Dorf-Einwohner den ganzen

Ernd-

Erndte-Ertrag ihrer, außer dem Wohnorte gelegenen Kornfelder nur bloß den 2ten August, nach ihren Unterdistrikt-Städten.

Diese bringen aber den 3ten August, den in ihnen zusammengebrachten Vorrath, nach den Distrikt-Städten, und diese liefern nun, den Ertrag ihres ganzen Distriktes den 4ten August nach der Hauptstadt des Landes. Wer aber diese in Besitz hat, kann auch sogleich den Erndte-Ertrag aus den Distrikt-Städten, den 4ten August nach andern, ihm beliebigen Bestimmungen schaffen lassen. Den 1ten September hört aller Transport durch Landes-Einwohner auf, und muß vom 1ten September an, schon durch Armeewagen geschehen. Wird eine dieser Transportirungen der Rationen, durch die Landes-Einwohner, eines Orts zu den hier festgesetzten andern, nicht in den bemerkten Tagen ausgeführt, so ist der nicht fortzubringende Vorrath, sogleich zernichtet. Da diese Transportirung auf den näheſten, von einem Ort zum andern führenden Heerstraßen angenommen wird, so kann sie in folgenden Fällen unterbrochen, oder gänzlich aufgehoben werden.

1tens. Wenn der Ort, nach welchen die Transportirung geschieht, ausgestorben, oder ver-

verbraunt, oder der nächste Weg dahin, abgeschnitten und gesperrt ist.

2tens. Kann kein Wohnort, die in ihm aufgehäuften Vorräthe, nach den ihn regierenden, transportiren, wenn er selbst von irgend einer Truppen-Brigade, besetzt ist, und diese, die Transportirung nicht zugeben will.

3tens. Kein Wohnort erndtet und fährt aus, sobald einer der höhern Distrikts-Städte verbrannt, oder ausgestorben ist. Aus diesen 3 Regeln folgt, daß wenn die Hauptstadt verlohren geht, der Erndte-Ertrag des ganzen Landes auf dem Felde den 1ten August schon gänzlich zernichtet ist. Was hier vom ganzen Lande gilt, wenn die Hauptstadt verlohren, gilt auch insbesondere, von jeder einzelnen Provinz, oder von jedem Unter-Distrikte, wenn die dazu gehörige Distrikt- oder Unter-Distrikt-Stadt, verlohren wäre. Alle Lebensmittel, welche einmal in der Hauptstadt sind, liegen auch ohne Bedeckung, darin sicher.

Sind nun die Magazine angelegt, so müßte man sowohl die Truppen, als die Pferde, daraus ernähren, allein dieß würde große Transporte verursachen, öfters fouragirt man daher für die Pferde; das heißt, man läßt ent-

weder

weder aus den Dörfern, die in ihnen vorräthige Fourage, zu ihren Unterhalt, durch Truppen und Wagen herbey holen, oder man läßt durch Truppen, die Kornfelder abmähen. Dieß können auch verwundete Truppen-Brigaden.

Das Abmähen eines jeden Feldes kostet der mähenden Figur, welche sich darauf befinden muß, eine ganze Tages-Arbeit. Wenn man ein Feld abmäht, so wird es als ganz abgemäht angesehen, wenn man auch schon, die dadurch erhaltene Summe Rationen nicht ganz verzehrt, und es ist selbst keine Erndte auf solchen Feldern möglich, wenn sie im Julius abgemähet werden. Im Junius bringt erst ein Feld Rationen hervor, die aber eben so wenig wie die im Julius, zu Portionen gebacken werden können. Im Junius und May bringt jedes Feld 12, im Julius 24, und den 1ten August 48 Rationen, auf; sie sind den 2ten August aber alle zerstört, sobald sie den 1ten nicht abgemäht worden. Ein abfouragirtes Feld, wird mit einem Kreidestrich bemerkt. — Man wird leicht sehen, daß man gern durch eine mäßige Brandschatzung, gegen Auslieferung der darüber ertheilten Scheine, von feindlicher Seite die Zernichtung eines Wohnortes zu ge-

wissen Zeiten, zu verhindern suchen wird. Diese Rationen und Portionen, müssen durch kleine, knöcherne Marken angezeigt werden. Zur geschwindern Bezahlung großer Summen, ist es auch gut, wenn man mehrere Marken, für beyde Arten des Unterhalts, in höhern Werthen hat.

Noch ist nöthig zu bemerken, daß jeder Wohnplatz, nur immer so viel Rationen ausführt, daß die ganze Summe die doppelte Armee einer Parthey ein Jahr nährt, also die ganze übrige Erndte, als zernichtet angenommen wird. Nun wird von der Hälfte der Erndte in der Hauptstadt ein Magazin errichtet, mittelst welchem man die ganze Armee, bis zur neuen Erndte, aber bloß in der Hauptstadt selbst, ernähren kann. Eine leichtere und bequemere Berechnung des immer nöthigen täglichen Armee-Unterhalts findet man im Anhange.

Dieß wäre nun die, hier im Spiele, zu bezeichnenden, Kriegsbedürfnisse. Um sie aber in Magazine, auf einen gewissen Felde, vereinigen zu können, muß man noch besonders, dazu eingerichtete Figuren haben, welche den freyen Gebrauch des Terrains, das auf die Felder gezeichnet ist, auf welchen der Vorrath, liegen

soll, zu lassen. In der 11ten Figur habe ich ein solches Magazin vorgestellt, deren jeder 6 bis 12 haben muß. Es besteht aus einem Fußgestelle, 4 Stützen, und dem obern Kasten, in welchem der Vorrath gelegt wird, und der, wenn man will, mit einem Deckel versehen seyn kann. Das Fußgestell und die Stützen, können starker Drath, der Magazinkasten aber, von Blech seyn. Das Fußgestell kann, wie hier, 2 Quadrate groß seyn, und an den Seiten, noch ausspringende Drathlinien haben, um seine Stellung zu sichern. Man stellt diese Maschine über das, zum Magazin bestimmte Quadrat, legt die Sachen in den Kasten und nimmt nun an, als lägen sie, auf dem Quadrate selbst.

Dritter Abschnitt.

Vorbereitung zum Spiel.

Die hier zu beantwortenden Fragen sind:

Wo und wie wird die Armee gestellt? Wo kommen die Magazine hin? Woraus bestehen sie? Wie geschieht die Versorgung der Armee? Und die Transportirung der nöthigen Sachen?

Alle diese Fragen, können in besondern Fällen hier nicht beantwortet werden, indem dieß erst nach Kenntniß des getroffenen Operations-Plans möglich ist, und dieser von der Beschaffenheit der Stärke beyder Partheyen, und den Vertheidigungsmitteln der Länder abhängt. Was nun übrigens die 1te Frage anbetrifft, so wird festgesetzt, daß vor Eröffnung des Spiels mit dem zugleich die Eröffnung des Krieges anfängt, die ganze Armee nebst ihren Wagen und Geschütze in den Garnisonen vertheilt liegt und daß diese Garnisonen bloß in Festungen und ummäuerten Städten angenommen werden. Von diesen verschiedenen Garnisonen muß daher die Armee und die verschiedenen Corps zusammengezogen werden. Aus was für Trup-

pen sie bestehen soll, hängt, wie natürlich von dem Plane einer jeden Parthey ab. Ihre Stärke wird durch folgendes eingeschränkt. Ein jedes Festungs- oder Stadt-Quadrat kann nur mit zwey, oder wenn man will, mit fünf Truppen-Brigaden, übrigens aber so viel Geschütz, Wagen und Kriegsbedürfnisse als man will, fassen, und in den Häusern sicher verwahren. Ein Dorf kann nur eine Truppen-Brigade und 2 Wagen oder 2 Batterien, oder 1 Wagen und 1 Batterie, und übrigens so viel Kriegsbedürfnisse als man will, in seinen Häusern gegen das Wetter schützen. Ein jedes offenes Feld kann nun zwar eben so viel als ein Dorf-Quadrat tragen, oder fassen, allein alle die sich darauf befindenden Sachen sind nicht unter Schutz und leiden von der Witterung. Man kann noch eine Verschiedenheit in Absicht der Größe der Stadt- und Festungs-Quadrate bemerken, wenn man einige nur so groß annimmt, daß sie nur 1 Truppen-Brigade übrigens aber so viel Kriegsnothwendigkeiten fassen können, als man will.

Die 2te Frage, wo kommen die Magazine hin? läßt sich nur im Allgemeinen in so fern be-

antworten, daß sie jedesmahl in bewohnte Oerter gelegt werden müssen, weil der in Magazinen befindliche Vorrath von Bedürfnissen zum Kriege keinen Schutz haben würde, wenn man ihn auf das freye Feld legte, oder man wäre genöthigt bedeckte Gebäude darüber zu bauen. In Festungen besitzt man noch Oerter, wo selbst der Vorrath gegen das Bombenwerfen der Feinde, und gegen den Brand sicher seyn kann, nämlich die Wall-Kasematten. Allein die Kasematten eines ganzen Festungs-Quadrats können doch nur eine Summe von Körpern fassen, welche die Last von 10 Wagen-Brigaden ausmachen; hierunter sind selbst die Truppen verstanden, die sich in den Kasematten befinden. Unter dem Gerüste der Mauer eines Stadt-Quadrats können übrigens nur halb so viel Sachen aufbewahrt werden.

Woraus soll ein Magazin bestehn? Dieß kann ebenfalls nicht für alle im Allgemeinen bestimmt werden, indem es hier darauf ankömmt, zu welcher Unternehmung man schreiten will, weil alsdann, die dazu nöthigen Sachen, das Magazin enthalten muß.

Was die Versorgung und die Transportirung der Kriegs-Bedürfnisse anbetrifft, so ist hierbey folgendes zu bemerken.

1tens. Müssen die Magazine die Profision für die Armeen enthalten.

2tens. Muß dieselbe entweder mittelst der Wagen, oder durch andere handelnde Figuren zur Armee geschaft werden. Oder man kann

3tens Eine ununterbrochene Linie von Figuren bis auf das Quadrat formiren, auf welchem sich die zu verzehrenden Portionen oder Rationen befinden, indem festgesetzt wird, daß die auf dem Quadrate, auf welchem der Vorrath liegt, stehende Figur, den andern, in ununterbrochener Reihe stehenden Figuren, so viel Unterhalt von ihrem Felde hinreicht, als jede haben soll, und als möglich ist, zu vertheilen. Dieses Hinreichen gilt keiner der dabey interessirten Figuren für eine Tagesarbeit, und kann daher, vor Anfang oder am Ende eines jeden Zugs, ohne Nachtheil anderer Arbeiten geschehen, welche durch die Figuren in diesem Zuge auszuführen sind. Allein man muß hier noch bemerken, daß dieß nur mit Portionen oder Rationen, also bloß mit Lebensmitteln möglich ist, alle andere Sachen müssen auf den Ort ihrer Bestimmung, wie schon gesagt, entweder durch Wagen oder durch andere Figuren transportiret werden. Wenn man also eine Reihe

dicht

dicht aneinander stehender Truppen = Wagen oder Batterien hat, und man schafft nur auf das Standfeld einer dieser Brigaden Unterhalt, so können die übrigen an dieser ersten, in ununterbrochener Reihe stehenden Brigaden ebenfalls von diesem Unterhalte in demselben Zuge, in welchem er ankam, zehren, oder sind es wirkliche Lebensmittel, etwas davon erhalten. Diese Bemerkung war hier noch einmal nöthig. Nun ist aber die größte Last, welche eine Truppen = Brigade oder Wagen = Brigade, wenn sie nämlich nicht verwundet sind, tragen kann, 16 Portionen, oder Rationen. Denn eine Ration ist so schwer als eine Portion. Sind aber die Brigaden verwundet, so können sie so wie Batterien, wenn diese auch nicht verwundet sind, doch nur 2 Portionen, oder Rationen tragen. Uebrigens ist das Gewicht

Einer Faschinen = Linie	4	Portionen.
— Palisaden —	4	—
— Sturmleiter —	8	—
— Sturmbrücke —	8	—
— Pontonbrücke —	8	—
— einfachen Minenladung	8	—
— Batterie = Feld = Kanonen	8	—

Einer

Einer Linie Verhau — 8 Portionen
— Erdmasse zu einer Linie-
Erdbrustwehre — 8 —
— Truppen-Brigade — 8 —
— Belagerungs-Batterie 16 —

Oder man erhält den Lebensunterhalt endlich 4tens auf folgende Art, welche, da sie die bequemste und leichteste ist, auch dadurch die gewöhnlichste wird. Es wird angenommen, daß man eine so große Anzahl Bauerwagen aus dem Lande zum Proviantfuhrwesen der Armeen zusammen gebracht hat, daß die Armee mittelst derselben, bey Endigung eines jeden Zuges oder Tages, ihren täglichen Unterhalt empfangen kann. Es werden also in jedem Zuge gerade immer so viel Portionen und Rationen aus den Magazinen gefahren, als die im Felde stehenden Truppen in diesem Zuge verzehren. Diese durch Bauerwagen angenommene Ausfuhr des Proviants aus den Magazinen, geschieht aber bloß auf den Heerstraßen oder auf den Flüssen. Wenn daher die Gemeinschaft auf denselben zwischen dem Magazin und denen daraus zu verpflegenden Truppen abgeschnitten wird, so ist diese Transportirung nicht mehr möglich, so lange die Tren-

nung dauert, und die Truppen werden gezwungen entweder, wo möglich, von einem andern Magazine zu leben, oder ihren bey sich habenden Vorrath zu verzehren, oder sich durch Schatzungen etwas zu verschaffen, oder endlich sich dem Feinde gefangen zu geben. Die Abschneidung der Wassercommunication geschieht aber, wenn sich eine feindliche Truppenbrigade auf eine über den Fluß geschlagene Brücke setzt, oder eine dicht am Flusse liegende Stadt einnimmt.

Die Gemeinschaft auf den Heerstraßen wird abgeschnitten, wenn sich eine streitbare feindliche Truppenbrigade oder eine zur Wagenburg formirte Wagenbrigade darauf setzt. Aber auch dann ist eine solche Heerstraße gesperrt, wenn sie zwischen zweyen dicht aneinander stehenden feindlichen streitbaren Truppen-Brigaden durchläuft, weil man annehmen muß, daß sie nun, von den beyden aneinander stoßenden Flügeln der feindlichen Brigaden, zugleich besetzt und gefüllt ist. Außer diesen beyden Fällen schneidet auch noch eine jede feindliche Stadt, durch welche die zu gebrauchende Heerstraße läuft, die Gemeinschaft auf dersel-

ben

ben ab, wenn sie nicht von einer unserer Truppenbrigaden besetzt ist.

Da die Truppen das Korn gebacken erhalten müssen, und die Bäckerey nur immer in jedem Zuge so viel backen kann, als die Armee in einem Tage verzehrt; so folgt hieraus: daß dieselbe beständig in Arbeit ist, wobey man aber annimmt, daß sie marschiren kann, doch sieht man, daß sich die Truppen nicht zu weit von ihr entfernen müssen, um keinen Mangel zu leiden, indem das angenommene Proviantfuhrwesen, nur so stark ist, daß es denen nicht über das 17te Feld von den Magazin entfernten, auf der Heerstraße stehenden Truppen, aus denselben alle Tage die Lebensmittel zufahren kann. Da nun das Mehl erst nach der Bäckerey muß, so folgt, daß der Weg von dem Magazine über die Bäckerey bis zu den Truppen nicht über das 17te Feld auf der Heerstraße gehen darf, wenn diese Truppen noch davon sollen ernährt werden können. Da man die Magazine ohne den Gebrauch der Bäckerey nur für die Cavallerie nützen kann, und die Truppen selbst ohne Bäckerey im Felde verhungern müßten, so erfodert diese Wichtigkeit der Bäckerey, daß man hinlänglich für ihre Sicherheit sorgt, und es ist daher am besten, daß man sie mit den Ma-

gazinen zusammen an einem Ort, und zwar in Festungen legt.

Man muß hier aber bemerken, daß die in Städten und Festungen stehendeu Truppen, keine Bäckerey nöthig haben, indem man annimmt, daß die im Orte befindlichen Bäcker ihnen ihren Unterhalt mitbacken, da dieß aber nur an jedem Tage, auf einen Tag geschieht, so können sie niemals etwas von denen in der Stadt gebackenen Brodten mit ins Feld nehmen, indem sie nichts davon sparen, sondern diesen Vorrath immer an jedem Tage aufzehren. Da man annimmt, daß die Bürger des Ortes dieses Backen versehen, so wird dieser Vortheil sogleich in demselben Zuge aufhören, indem man den Ort aufbrennt, oder ihn seinen eignen gebackenen Unterhalt nimmt, und ihn also aushungert.

Wenn man das in einer feindlichen Stadt oder Dorfe liegende Magazin zu Unterhalt einer unsrer Truppenabtheilungen nützen will, so muß man den Ort mit Truppen besetzen. Derselbe Fall ist es, wenn unsere Bäckerey in einen feindlichen Ort gestellt wird, und zur Ernährung der Truppen, backen soll. Wenn man dieß beobachtet, so kann man durch ein viel-

vielleicht erobertes feindliches Magazin, mitten im feindlichen Lande auf den Heerstraßen Unterhalt für die Truppen in der Nähe, erhalten. Denn man nimmt an, daß das dazu nöthige Proviantfuhrwesen aus den Landwagen sogleich formirt ist, und diese durch die Truppen aus der Gegend aufgebothen und zusammen gebracht sind. Will man einen Fluß zum Transport gebrauchen, so gilt das, was hier von den Wagen gesagt ist, von Schiffen, und da dieß mit größerer Geschwindigkeit geschieht, so können die dicht an dem Fluße stehenden Truppen noch aus den dicht an dem Fluße liegenden Magazin, Lebensmitteln erhalten, wenn nur der Weg von dem Magazin-Felde bis auf das Standfeld der Truppen, auf dem Fluße herunter nicht über 33 Quadrate beträgt. Man sieht hieraus, daß der Gebrauch eines Flusses das beste Mittel zum geschwinden Vorrücken gewährt, denn wollte man auf den Straßen, den Unterhalt weit ins feindliche Land hinein ziehen, so müßte man die Magazine vorschieben, und dieß kann nur mit Vortheil den 1ten März, den 1ten Junius, den 1ten September, den 1ten December geschehen, denn an diesen Tagen darf man noch außer der nöthigen Fourage einen ganzen monathlichen

Unterhalt für die Armeen auf einmal aus den Magazinen fahren. Da nur ein gewisser Grad der Last den Gebrauch der Figuren völlig aufhebt, so kann man nach Bestimmung der Größe der Bewegung der Figuren, denselben wohl noch einen gewissen Grad der Last mit geben, und dadurch die öftern Transporte verhindern. Oft erfodert es auch die Noth, daß eine Figur irgend ein Kriegsbedürfniß gleich bey sich haben, und also dasselbe, wenn man keine Wagen besonders dazu geben will, mitnehmen muß. Alsdann ist diese Figur genöthigt die Größe ihrer vorzunehmenden Bewegung nach der nothwendig mitzunehmenden Last einzurichten. Die Bestimmung, welche Parthie zuerst ziehen soll, muß durch das Loos entschieden werden. Uebrigens kann man annehmen, daß alle Arbeiten der Figuren einer Parthie stets zugleich anfangen, und eben so auch alle, sie mögen noch so groß oder so klein seyn, in denselben Moment wieder mit der Endigung des Zuges, aufhören.

Damit man geschwinder mit der Abrechnung des aus den Magazinen genommenen Vorraths fertig wird, so kann man sich den anfänglichen Bestand eines jeden Magazins bemer-

merken und dann nach jedem Zuge die Summa Rationen davon abziehen, welche während desselben von den Truppen daraus, verzehrt werden mußte, oder was sonst durch andere Ursachen davon kömmt. Da man nun an diesen Zahlen sehen kann, wann das Magazin aufgebraucht ist, so muß, wenn dieser Fall eintritt, dasselbe sogleich ausgeleert, und aufgehoben werden. Das Ueberzählen der Armeen bey jedem Zuge ist leicht gethan.

Endlich hängt es von den Willen und den Entwurf eines jeden ab, wie viel Figuren, und welche Figuren er handeln lassen will, und welche Handlung von einer jeden insbesondere verrichtet werden soll, nur muß man immer dahin sehen, daß, da nicht mehr als 8 Brigaden-Truppen von einer Bäckerey-Brigade täglich ernährt werden können, man immer die nöthige Bäkkerey in der Nähe hat, wenn etwa mehr als 8 Truppen-Brigaden zusammen agiren sollten, und daß man nie sich über die oben angegebene Weite von derselben entfernt.

Zweyte Abtheilung.

Regeln in Betref des Handelns der Figuren.

Erster Abschnitt.

Bewegung der Figuren.

Die Bewegung, so wie alles Handeln der Figuren, kann aus drey Gesichtspuncten betrachtet werden.

1tens. In Absicht der Weite und Richtung. Hier ist nun ein für allemal fest zu setzen, daß alle Bewegungen, welche eine Figur auf ihrem eigenen Standfelde ausführen könnte, als Frontveränderungen, Deployements u. s. w. nicht angezeigt werden.

Soll nun aber die Bewegung der Figuren, von einem Felde aufs andere geschehen, so muß man bemerken, daß dieß entweder in grader fortlaufender, oder in gebrochener Marschlinie geschehen kann; beydes kann wieder in zweyerley Richtungen unternommen werden, einmal nach der Diagonal-Richtung der Felder, dann nach ihrer graden Seiten-Richtung. — Die Brechungen hören auf, entweder auf den Mittel-

telpunct, oder am Ende der Felder. Setzen wir nun das Standfeld der Figuren als das erste fest, und rechnen dieß mit, so kann eine Infanterie-Brigade sich auf das 5te Feld setzen,

Fuß-Artillerie und Bäckerey 5te,
Reitende Artillerie - - 9te,
Cürassier - - 9te,
Husaren - - - 9te,
Wagen - - 9te,
Feldbatterie - - 5te,
Belagerungs-Batterie - 3te. Man sehe den Anhang.

2tens. In Absicht der Last, welche die Figuren tragen.

Eine Last von dem Gewichte zweyer Portionen hindert keine Figur in ihren Bewegungen.

Eine Last von 4 Portionen nimmt einer Truppen-Brigade den 4ten Theil ihrer eigenthümlichen Marschweite, und läßt ihr also nur noch 3/4 davon.

Eine Last von 8 Portionen läßt einer Truppen-Brigade nur die Hälfte ihrer eigenthümlichen Bewegungs-Größe.

Eine Last von 16 Portionen läßt jeder Truppen-Figur nur den 4tenTheil ihrer eigenthümlichen Bewegung übrig.

Ueber 16 Portionen kann keine Figur tragen.

Die größte Last einer Batterie ist nie mehr als 2 Portionen.

Eine Wagenbrigade kann mit 8 Portionen noch ihre ganze Weite, mit 16 die Hälfte derselben gehen.

Wenn sich eine streitbare, oder nicht verwundete Cavallerie oder reitende Artillerie-Brigade vor eine Batterie hängt, die noch ihren Vorspann besitzt, und dieß geschieht bloß dadurch, daß sie sich auf das Standfeld der Batterie setzt; und nun mit derselben sich fortbewegt, so erhalten beyde Arten Batterien eine doppelt so große Geschwindigkeit als sie eigenthümlich besitzen. Haben sie aber ihren Vorspann verlohren, und man belastet die benannten Brigaden damit, so behalten die Batterien nur ihre gewöhnliche Größe der Bewegung. Derselbe Fall wäre es wenn sie von einer Fuß-Brigade fortgeschleppt, oder auf Wagen transportirt würden; hätten sie aber in diesem letzten Falle noch eigenen Vorspann, so würde man die Batterie im letzten Fall nun auch mit einer doppelten Geschwindigkeit transportiren können.

Es ist noch nöthig zu bewerken, daß wenn sich eine Figur mit irgend einer Last beladen will, sie sich auf den Standfelde derselben befinden muß. Will nun eine Figur sich von einer Last entladen, so kann sie diese Last nur auf ihr eigenes Standfeld entweder, vor Anfang oder nach Endigung des Zugs legen. Es müßte denn seyn, daß die Last aus Lebensmitteln bestünde, in welchem Falle sie dieselben auch in beyden bemerkten Zeitpunkten an ihre Nebenfigur reichen darf.

Weder die Aufladung noch die Entladung einer Last, kostet der handelnden Figur eine Tagesarbeit, und setzt der Ausführung der beschlossenen Arbeiten keine Gränzen. Von dieser Regel ist der einzige Fall ausgenommen, wenn eine Wagenbrigade sich von einer Batterie entladet: geschieht dieß, so gielt es beyden Figuren an einem und demselben Tage diese ganze Tagesarbeit. Beyde sind daher gezwungen, den Zug, in welchem die Abladung und Formirung des Geschützes ausgeführt oder angenommen wird, auf ihren Standpunkte stehen zu bleiben. Mittelst der Wagen, kann man auch den Marsch der zu Fuß agirenden Truppen-Brigaden, um das doppelte geschwin-

der

der machen, indem man auf jede Wagenbrigade eine solche Infanterie- oder Artillerie-Brigade setzt, die wie oben bemerkt ist, nur 8 wiegt, und dieser nur 2 Portionen mitgiebt.

Wenn eine Brigade ihre Pferde einer andern geben will, welche die Ihrigen verlohren hat, so muß die erstere sich an eine Seite des Standfeldes der andern setzen. Die Abgebung von der einen an die andere, gilt beyden für einen Zug.

Mehr als eine Verdoppelung des Vorspanns einer Batterie, oder eines Wagens kann nicht statt finden.

3tens. Bewegen der Figuren in Absicht des Terrains.

Keine Figur darf das Standfeld einer feindlichen passiren. Ist die feindliche Figur eine Truppenbrigade, so ist es so lange unmöglich, so lange diese noch auf denselben steht, ist es aber eine bloße Batterie oder Wagenbrigade, so muß diejenige Figur, welche deren Standfeld passiren will, sich erst darauf setzen, wenn die feindlichen Batterien oder die Wagen in einander gefahren sind, und eine Art Wagenburg formiren, ist dieß nicht, so halten solche Figuren den Marsch der feindlichen nicht auf.

Man

Man kann niemals zwischen zwey feindlichen Truppenbrigaden oder Wagen und Geschütz Verschanzungen durchgehen, wenn sich ihre Standfelder berühren. Denn es wird ein- für allemal angenommen, daß eine jede Figur alle Gegenstände des Terrains besetzt hat, die sich auf ihrem Standfelde befinden,

Eine bloß abgeworfene Last hält keinen Marsch der Figuren auf.

Alle Figuren einer Parthey können durch ein ander durch, oder welches einerley ist, über die Standfelder der Figuren von der eignen Parthey gehen.

2tens Ebene. Alle Figuren können dieselbe ohne Hindernisse in ihren Bewegungen passiren.

3tens Morast. Kann von keiner Art Figuren, ohne Brücke passirt werden.

4tens Wasser. Kann nur von Cavallerie ohne Hinderniß passirt werden, alle andere Figuren müssen über Brücken gehen. Durchschwimmt eine Cavallerie ein 2 Felder langes Gewässer, so ist sie verwundet, wenn es in einer Strecke geschieht. Ist die Linie noch länger, so ist sie todt.

5tens Furten. Können bey Flüssen außer Cavallerie, auch von leeren Wagen, bey Bächen, aber auch von reitender Artillerie mit ihrem Geschütze, und von Fußvolk passirt werden. Andere Truppen müssen über Brücken gehen.

6tens Gründe. Können von allen Figuren passirt werden.

7tens Ravins. Können nur von Infanterie ohne Brücken, oder gebahnte Wege darüber zu haben passirt werden. Ein solches Ravin ist daher in seiner Länge für Infanterie, so wie ein Gewässer in Absicht der Cavallerie, als eine gebahnte Straße zu betrachten.

8tens Berge. Die beyden niedrigsten Arten können von jeder Figur ohne Hinderniß, die dritte Art aber nur von Infanterie ohne gebahnte Wege, so wie auch 200 Fuß hohe Berge erstiegen oder verlassen werden.

9tens Felsen. Können von keiner Art Truppen oder Maschinen, ohne gebahnte Wege erstiegen, und verlassen werden.

10tens Holz. Lichtes Holz setzt den Marsch keiner Figur Schwierigkeiten entgegen, allein dickes Holz kann nur von Infanterie ohne aufgebahn-

gebahnten Straßen zu gehen passirt, oder verlassen, oder besetzt werden.

11tens Korn ist nicht angezeigt, und setzt auch keinem Marsche ein hier bedeutendes Hinderniß entgegen.

12tens Wege. Der Name dieser Terrain Art zeigt an, daß sie hauptsächlich Mittel sind, auf ihnen anderes Terrain zu passiren. Hierzu gehören Brücken, Thore, und Dämme. Die gebahnten Wege, sind das beste Terrain im ganzen Lande, daher wird festgesetzt, daß eine jede Figur auf ihnen eine doppelt so große Weite zurücklegen kann, als in derselben Zeit auf andere Terrain möglich ist.

13tens Wohnörter. Können von allen Truppen und Maschinen passirt und verlassen werden ohne Hinderniß, oder Aufschub im Marsche zu haben. Ist aber der Wohnort von einer Mauer oder einem Walle umgeben, so muß der Marsch durch die Thore dieser Einschließung geschehen, und steht eine feindliche Truppen-Brigade, die auch verwundet seyn kann, auf dem Felde, auf welchen sich das Thor befindet; so ist dasselbe für alle die völlig geschlossen, die sie nicht herein lassen will, und die Stelle desselben eben so wenig zu passiren, als

die

die andern Theile des Walls oder der Mauer. Derselbe Fall ist mit einer jeden andern Verschanzung, nur mit der Ausnahme, daß eine bloße Brustwehr den Marsch der Infanterie nicht aufhält. Eine Infanterie kann aber auch eine Palisadirung, Mauer, oder Wall, oder 50 Fuß hohe Felsen ersteigen, oder verlassen, wenn sie vorher Leitern an die genannten Höhen legt, und auf denselben, hinauf, oder hinunter steigt. Eine Figur, die in einer Festung oder Stadt steht, sie mag sich auf dem Walle oder der Mauer oder unter denselben oder in der Stadt selbst, befinden, kann nun, da sie die Thore in ihrer Gewalt hat, und so lange die an jedem Thore angenommene Brücke da ist, sowohl Wall als Mauer sogleich, und ohne den Gebrauch der Leitern passiren, wäre die Brücke weg, so müßte sie vorher eine schlagen.

Wenn eine Figur in eine Festung, Stadt oder Dorf rückt, so muß man sagen, wo sie stehen soll, nämlich auf dem Walle, in den Käsematten, auf der Mauer, unter deren Gerüste, auf den Straßen, in den Häusern oder bey einen Kirchdorfe, in der Kirche.

Eine Figur, die sich auf einem bewohnten Quadrate befindet, und aus einem dieser Oerter

in den andern geht, der kostet es die ganze Tages-Arbeit. Durch eine Bresche kann ein Wall oder eine Mauer von einer jeden Figur passirt werden.

Wolfsgruben sind wie Morast zu betrachten.

Trägt eine Infanterie über 4; so kann sie kein dickes Holz, Brustwehren, Ravins und über 100 Fuß hohe Berge ohne Wege, besetzen, passiren oder verlassen, auch keine Leitern ersteigen. Trägt eine Cavallerie über 8, so kann sie kein Gewässer durchschwimmen. Uebrigens ist noch die Hauptregel zu bemerken, daß alle Figuren vom 1ten November bis dem 4ten April mit eingeschlossen, auf jeden Terrain, in gleicher Zeit nur halb so weit gehen dürfen als dieß in der Zeit vom 1ten May bis zum 4ten October, möglich ist.

Zweyter Abschnitt.

Fechten der Figuren.

Das Fechten oder der Angriff der Figuren gegen einander, kann, so wie der Marsch derselben aus 3 Gesichtspuncten betrachtet werden:

1tens. Fechten der Figuren in Absicht der Weite und Richtung.

Wagen, verwundete Truppen, Artillerie Brigaden ohne Geschütz, und Geschütz ohne Artillerie können nicht fechten.

Man kann den Feind auf zwey Arten angreifen, entweder mit dem Bajonette oder mit dem Feuer-Gewehr.

Nicht alle Arten Truppen haben beyde Arten des Angriffs in ihrer Gewalt.

Wenn eine Truppen-Brigade ihr Bajonet gegen den Feind gebrauchen soll, so setzt sie sich auf die Stelle des angegriffenen Feindes, und dieser wird, wenn er todt geschlagen ist, gleich ganz aus dem Spiele gesetzt, ist er aber nur verwundet, so setzt er sich auf eins der Nebenfelder seines alten Standfeldes, ist aber dieser kleine Rückzug, wegen Schwierigkeiten des Terrains oder Stellung der Truppen nicht auszufüh-

führen möglich, so ist die verwundete Figur, nun nicht verwundet sondern gefangen, und man verfährt dann mit ihr, wie mit einer gefangenen.

Wenn eine verwundete Figur in dem ersten Zuge nach der Verwundung auf eine Heerstraße kommen kann, so hat man das Recht, diese Figur, in den darauf folgenden Zug, gleich in die Hauptstadt zu setzen. Geschieht diese Bewegung nun in diesem bemerkten Zeitpuncte und bleibt die Figur in ununterbrochener Zeitfolge bis zum 1ten Januar in der Hauptstadt stehen, so ist sie an diesem Tage wieder völlig ganz und zu ihrem eigentlichen Zwecke brauchbar.

Geschieht diese Bewegung nicht, so ist Heilung unmöglich.

Die Wirkung eines Anfalls hat 4 Grade; entweder ist die so geschlagene Figur gefangen, oder todt oder verwundet oder nur von ihrem Platze verdrängt. Wird eine Figur durch den Choc gefangen genommen, so setzt sie derjenige, welcher sie gefangen nimmt, in demselben Zuge auf eins der Nebenfelder ihres alten Standfeldes, und ist dieß nicht möglich, so ist die Figur todt, ist aber ein solcher Zufluchtsort der ge-

schlagenen Figur offen, so kann man sie im künftigen Zuge, hinsetzen, wo man will. Werden die gefangenen Figuren den 1ten Januar nicht ausgewechselt, so werden sie der Parthey, welche sie gefangen nahm, einverleibt.

Wird eine Figur durch den Angriff einer andern nur von ihrem Platze verdrängt, so setzt sie sich in demselben Augenblicke auf eins der Nebenfelder ihres Standfeldes, und ist ganz unbeschädigt. Kann sie aber wegen Schwierigkeiten des Terrains, oder der Stellung der Truppen nicht von der Stelle weichen, so wird sie nicht verwundet oder verdrängt, sondern gefangen genommen.

Die Wirkung des Angriffs hängt von dem Terrain ab, über welches er geschieht, die Wirkung des Feuergewehrs hängt von der Richtung ab, in welcher es den Feind, und mit welcher Masse es ihn trifft. Gebraucht eine Truppenbrigade ihr Feuergewehr gegen den Feind, so setzt sie sich nicht wie bey dem Eindringen mit dem Bajonette auf das Standfeld der zuschlagenden Figur, sondern sie bleibt auf ihrem eigenen Standfelde stehen und der Feind empfindet dennoch in der Entfernung die Wirkung davon.

Jeder Anfall oder jede Salve mit dem Feuergewehre kostet der Truppen-Brigade eine ganze Tagesarbeit, und sie kann in diesem Zuge nichts anders ausüben. Die Infanterie hat sowohl das Feuergewehr, als das Eindringen in ihrer Gewalt. Cavallerie hingegen nur das Einhauen; die Artillerie kann nicht fechten, wenn sie nicht das grobe Geschütz in Action setzt, sie kann so wenig Sturm wie Flintenfeuer gebrauchen. Das grobe Geschütz kann nur allein von einer Artillerie-Brigade in Activität gesetzt werden.

Eine jede Trupppen- oder Pferde-Brigade, deren Standfeld ganz unter der Feuerrichtung einer Infanterie-Brigade oder einer Batterie liegt, wird durch eine Salve derselben getödtet, liegt das Standfeld aber nur zum Theil in der Feuerrichtung einer andern Figur, so wird sie durch eine Salve von derselben nur verwundet, bleibt aber auf ihrem Standfelde stehen.

Von dem Kanonenfeuer leiden nicht allein die lebend angenommenen Geschöpfe, sondern auch die Kriegsmaschinen, welche bey ihnen sind

als: Wagen und Kanonen, gleiche Wirkung mit diesen.

Eine verwundete Truppen-Brigade kann nicht mehr als 2 tragen, übrigens aber ihre ganze Weite im Marsche gehen.

Aus dem eben Gesagten folgt, daß, geschieht eine Artillerie-Salve auf eine Batterie oder Wagenbrigade, so leiden Wagen, Kanonen, Menschen und Pferde, die sich auf dem Felde befinden, gegen welches die Salve gerichtet ist, einerley Wirkung davon. Wäre aber nur die Salve von Infanterie geschehen, so würden Geschütz und Wagen davon verschont bleiben. Nur muß man hier die Ausnahme bemerken, wenn eine Wagen-Brigade oder Batterie von einer Artillerie- oder Infanterie-Salve nur zum Theil getroffen wird, so bleibt der Pferde-Vorspann derselben unversehrt; soll dieser beschädigt werden, so muß die Wagen-Brigade oder Batterie ganz unter dem Feuer liegen, dann ist aber auch der Vorspann todt. Geschieht hingegen nur ein Sturm auf eine Batterie oder Wagen-Brigade, der nur verwunden kann, so wird dennoch der ganze Pferde-Vorspann getödtet.

Wird eine verwundete Figur nur durch den schwächsten Sturm oder durch eine kleine Masse Feuer getroffen, so ist sie nun völlig todt.

Eine gefangen genommene Figur ist sogleich frey, wenn eine Truppen-Brigade ihrer Parthey sie durch einen Angriff von ihrem Standfelde drängt.

Wenn eine Figur die höhere Wirkungs-Grade der beyden Schlag-Arten in ihrer Gewalt hat, so hängt es von ihr ab, ob sie dem Feinde den höchsten Grad, den sie ausüben kann, oder einen geringern will empfinden lassen, und auf welche Gegenstände er wirken soll.

Die Wirkung eines Chocs empfinden nur lebendige Wesen, also keine Wagen, Kanonen oder andere Kriegs-Bedürfnisse. Da eine Batterie aus Kanonen und Haubitzen besteht, und letztere über 200 Fuß hohe Gegenstände werfen können, so können Figuren durch dieselben geschlagen werden, wo es durch Kanonen unmöglich seyn kann. Allein die Figuren eines Standfeldes, gegen welche eine solche Salve der Haubitzen einer Batterie geschehen, sind nur verwundet, es müßte denn seyn, daß die Haubitzen mehrerer Batterien auf dasselbe Feld

würfen, in welchem Falle die darauf befindlichen Figuren todt sind.

Das Feuer einer Infanterie-Brigade oder Batterie agirt immer nur nach einer Richtung, wenn schon, wenn man will, in Absicht der Haubitzen und Kanonen getheilt, daher können die Figuren auf einem Felde, sehr gut getödtet werden, wenn es auch schon nur einen Theil des graden Kanonen-Feuers einer Batterie empfangen kann, indem man den andern Theil durch die Haubitzen dieser oder einer andern Batterie schlägt. — Uebrigens hängt es von einem jeden ab, ob man die Front einer Truppen-Brigade längst der einen Seite eines Quadrats, oder auf der Diagonale desselben, oder gebrochen in einen Winkel, längst zweyen Seiten annehmen will, und die Haubitzen am rechten oder linken Flügel einer Batterie stehen sollen. Nur muß man bemerken, daß eine Vermischung der Haubitzen und Kanonen doch nur gerades Feuer giebt.

Eine jede Figur deckt den Theil einer andern, gegen das feindliche grade Kanonen- und Flinten- oder Infanterie-Feuer, dessen Richtung über das Standfeld der ersteren Figur geht, wenn alle 3 Figuren auf gleichen Horizont,

zont, oder die beyden sich deckenden auf gleichem Horizont und die feurende Figur niedriger als diese beyden, oder wenn die feurende und die die andere deckende Figur, auf gleichem Horizonte und die hintere tiefer, als beyde steht. Befindet sich aber die feurende Figur 50 Fuß höher, als die Standfelder der beyden andern liegen, so kann sie jede von diesen treffen; da nun alle Deckung wegfällt. Gegen den Wurf der Haubitzen deckt, wie natürlich, keine Figur die andere, sondern dieß kann bloß durch Kopfbedeckung erhalten werden.

Aus dem Bisherigen folgt, daß eine Batterie zwey sich einander deckende Figuren, nämlich die vordere durch gerades Kanonenfeuer, wenn dieß möglich ist, die 2te aber durch Haubitzen-Würfe verwunden kann.

Das Feuer der Infanterie reicht, so wie ihr Sturm nur auf die Nebenfelder ihres Standfeldes, der Anfall der Cavallerie hingegen, so wie das Feuer der Artillerie, nicht allein auf dieselben, sondern auch über dieselben weg auf das 3te Feld, das Standfeld der Cavallerie oder der Batterie mit gerechnet.

Denkt man den verschiedenen Arten des Schlages der Figuren nach, so findet man,

daß durch jeden Sturm nur eine Figur, durch Infanterie-Feuer aber auch zwey Figuren und durch das Artillerie-Feuer einer Brigade, höchstens 3 Figuren beschädigt werden können.

Der Angriff der schweren Cavallerie geschieht, entweder nach der Diagonal oder nach der Seiten-Richtung der Felder, und kann nicht gebrochen werden.

Das Einhauen der leichten Reuterey kann nach beyden Richtungen zugleich geschehen, das heißt, der Weg bis zum Feinde kann gebrochen werden, oder noch deutlicher, die schwere Reuterey kann auf dem Wege, den sie während des Angriffs zurücklegt, nur eine Richtung, die leichte Reuterey hingegen jede Richtung nehmen und sie brechen, wann das Terrain oder andere Umstände dazu zwingen.

Wenn sich auf eine Batterie, Wagenbrigade oder andere Last, eine Truppenbrigade oder eine vollständige Wagenbrigade setzt, so kann diese Figur die Batterie, Wagenbrigade oder die Kriegsbedürfnisse nach ihrem Gefallen, in dem gleich darauf folgenden Zuge gebrauchen.

Will aber eine Wagenbrigade die genannten Sachen aufladen, und mit fortführen, so muß die Batterie, oder die wegzunehmenden Wagen keinen Vorspann mehr haben.

2tens Fechten der Figuren in Absicht der Last.

Keine Truppenbrigade darf fechten, wenn sie mehr als 2 Portionen trägt. Die größere Last muß sie auf ihr Standfeld vor dem Gefechte ablegen, und da dieß Ablegen, und nachher das Aufnehmen für keine Tagesarbeit gilt, und also die Brigade in demselben Zuge noch das Gefecht ausführen kann, so folgt, daß selbst die größte Last dem Gebrauche der ganzen Kraft der Figur nicht hinderlich ist, nur muß sie, wenn die Brigade choquirt, zurück gelassen werden.

3tens. Fechten der Truppen in Absicht der Gegenstände.

1stens Figuren. Diese können selbst den Truppen in folgenden Fällen hinderlich seyn.

Kein grades Feuer geht über das Standfeld einer Figur weg, um den dahinter stehenden Feind zu treffen, als nur dann, wenn es wenigstens 20 Fuß niedriger liegt, als die Standfelder des Feindes, und der feurenden Figur, oder

wenn

wenn die feurende Figur 50 Fuß höher als die beyden andern und diese auf gleichem Horizonte stehen.

Kein Sturm einer Truppenbrigade geht über ein Standfeld irgend einer Figur, so bald diese feindlicher Parthie ist, ist sie aber von der unsrigen, so schlägt die angreifende Brigade, doch durch diese Figur den Feind, nur ist hier noch der Fall auszunehmen, wenn eine Brigade über das Standfeld einer feindlichen Batterie oder Wagenbrigade stürmen müßte, so wird sie nur dann von diesen Figuren daran verhindert, wenn sich dieselben zur Wagenburg formirt haben, denn alsdann muß sich die angreifende Brigade, wenn sie deren Standfeld passiren will, erst darauf setzen.

Eine jede nicht zur Vertheidigung in den Stand gesetzte Last, hält weder die Wirkung des Feuers noch des Sturm's auf.

2tens, Ebene. Die Wirkung des Feuers hängt hier, wie bey den anderen Terraingegenständen, bloß von der Masse ab, in welcher es den Feind trifft. Der Sturm aber hat hier volle Wirkung, indem die schwere Reuterey dadurch die geschlagene Figur gefangen nehmen,

die

die leichte Reuterey und die Infanterie dieselbe aber tödten kann.

3tens Morast. Alles Feuer aber kein Anfall der Truppen kann darüber wegagiren. Vom 1sten Januar bis zum 1sten März ist derselbe wegen des Frostes, als Ebene zu betrachten.

4tens Wasser. Alles Feuer der Truppen kann hierüber agiren, aber kein Infanterie-Sturm. Ueber Bäche und kleine Flüsse kann auch Cavallerie angreifen. Geschicht es über Bäche, so schlägt die schwere Kavallerie ihren Feind todt, und die leichte verwundet ihn; geschieht es über kleine Flüsse, so verwunden beyde nur.

5tens Furten. Hier ist alles dasselbe, durch eine Bachfurt kann auch Infanterie angreifen, und dann verwundet sie den geschlagenen Feind.

6tens Gründe. Da sie nicht über 50 Fuß tief sind, so sind die Vortheile und Nachtheile zweyer Figuren, von denen die eine unten im Grunde, die andere am Rande steht, dieselben, als wenn die eine auf dem Horizonte und die andere auf einer 50 Fuß hohen Anhöhe sich befände.

7tens Ravins. Ueber diese kann alles Feuer, aber nur der Angriff der Infanterie agiren, welcher hier indeß nur verwunden kann.

8tens Berge. Wenn das Feuer der Figuren über Höhen wegagiren soll, so muß entweder das Terrain von der feurenden Figur, bis auf das Standfeld der zu schlagenden Figur, als eine aus völlig gleichen Stufen bestehende Treppe, aufsteigen oder abfallen. Fehlt eine Stufe, so muß die darauf folgende doch den Grad der Höhe und Größe besitzen, der ihr an ihrem Platze zukömmt.

Wenn man über Berge weg, von denselben herunter oder nach denselben hinauf stürmen will, so wird die Wirkung des Angriffs jedesmal nach dem höchsten Berge bestimmt, welchen die angreifende Brigade passirt.

Steht eine Figur 50 Fuß höher als eine andere, so können beyde das Feuer und den Bajonet-Angriff gegeneinander gebrauchen, allein agirt die schwere Reuterey in ihrem Anfalle vom Berge, so verwundet sie, so wie in diesem Falle auch die leichte Reuterey. Geht der Angriff der schweren Reuterey Berg auf,

so

so tödtet er, und der, der leichten Reuter verwundet. Der Sturm der Infanterie tödtet in beyden Fällen.

Steht eine Figur 100 Fuß höher als eine andere, so können beyde das Feuer und den Angriff der Infanterie und leichten Reuter gegen einander gebrauchen. Sowohl Berg auf, als Berg ab, verwunden letztere nur. Der Angriff der Infanterie hingegen tödtet Berg ab, und verwundet Berg auf.

Steht eine Figur 150 Fuß höher als eine andere, so kann erstere gegen letztere alle Feuerarten, letztere gegen erstere aber nur Artillerie-Feuer, beyde aber gegeneinander keinen Sturm gebrauchen.

Steht endlich eine Figur 200 Fuß höher als eine andere, so kann erstere gegen letztere alle Feuer-Arten, letztere gegen erstere aber, bloß Haubitzen-Würfe gebrauchen.

9tens Felsen. Sind sie die Böschung einer Höhe so halten sie zwar jeden Angriff mit dem Bajonette oder dem Säbel von beyden Seiten ab, allein ob man nach ihnen herauf feuren könne, bestimmt die Höhe des Berges dessen Böschung sie sind. Sind es freystehende

Felsenwände, so kann nur der Haubitzenwurf darüber wegagiren.

10tens Holz. Ueberweg kann man nicht allein mit den Haubitzen, sondern auch mit Kanonen und Flinten feuren, und den Feind beschädigen, wenn der Boden des Holzes wenigstens 50 Fuß niedriger liegt, als das Standfeld des Feindes und das, der feurenden Figur.

Die Truppen, die am Rande des Holzes stehen, können alle Feuer- und Angriffs-Arten gegen den ausserhalb stehenden Feind gebrauchen, und alles hat volle Wirkung. Allein sie selbst können nur durch Artilleriefeuer, und stehen sie im dicken Holze, auch durch den Angriff der Infanterie, welcher sie tödtet, stehen sie aber im lichten Holze, auch durch den Anfall der leichten Reuterey, welcher sie aber nur verwundet, geschlagen werden. Uebrigens kann keine Figur die andere durch Sturm schlagen, wenn ein Holzfeld zwischen beyden sich befindet, und der Anfall durch dasselbe gehen sollte.

11tens Korn. Kann hier weder der darin noch der außerhalb stehenden Brigade Vortheile gewähren.

12tens Enge Wege, das heißt Auf- oder Durchgänge einer Terrain Art, die sonst nicht

zu passiren ist. — Werden sie von erhabenen Gegenständen gebildet, über welche das gerade Feuer nicht weg agiren kann, so kann dasselbe, wenn es durch die Oeffnung agirt, nur verwunden, und dennoch muß das Standfeld desselben, zugleich das Nebenfeld des zu treffenden Feindes seyn. — Den Wirkungen des Angriffes setzt ein solches Defillee keine Schranken, allein wenn ein solcher Angriff ausgeführt werden soll, so müssen die Standfelder der beyden fechtenden Figuren ebenfalls Nebenfelder seyn. Hier ist noch zu bemerken, daß die auf einer Lauf- oder Ponton-Brücke stehende Batterie nicht feuren kann.

13tens Bewohnte Oerter. Will man mit geraden Feuer über sie wegschießen, so muß ihr Grund ebenfalls 50 Fuß niedriger liegen, als die Standfelder der zutreffenden, und der schießenden Figur. Durch ein bewohntes ummauertes Stadt-Feld kann kein Angriff geschehen. Die Truppen, die am Rande eines bewohnten Feldes, entweder auf den Straßen oder in den Häusern, auf oder unter dem Walle oder Mauer stehen können den Angriff mit Bajonetten oder Säbeln mit allem Effect, und alle Feuer-Arten, gebrauchen, sobald sie nicht

verdeckt stehen, sind sie aber in den Häusern, Kasematten oder unter dem Gerüste einer Mauer' postirt, so können sie nicht den Wurf der Haubitzen anwenden.

Da einige Quadrate einer Festung oder Stadt zwey Truppen-Brigaden fassen, so hat ein solches Feld eine doppelte Vertheidigung. Nur muß man hier folgendes bemerken. — Da eine Festung Außenwerke hat, so können beyde Figuren, sowohl in den Kasematten, als auf dem Walle, eine aber immer nur auf dem Platze der Stadt, das heißt, entweder in den Häusern oder auf den Straßen stehen.

Bey einer, mit einer Mauer umgebenen Stadt kann nur immer eine Brigade, auf dem Mauergerüste, oder unter demselben, oder auf dem Platze der Stadt, nämlich entweder auf den Straßen oder in den Häusern sich befinden. — Woraus denn folgt, daß in einem Festungs-Quadrate beyde Brigaden, sowohl offen, als bedeckt, agiren können, bey einer Stadt hingegen beyde zwar, wenn sie bedeckt stehen immer ihren Choc, allein eine nur das grade Feuer, und stehen beyde unbedeckt, beyde das Haubitzen-Werfen gebrauchen können, indem die in den Häusern stehende Brigade nie-

mals das Feuer so lange sich vor ihr noch die Stadtmauer befindet, und dann nur das Wurffeuer der Haubitzen gebrauchen kann, wenn sie auf den Straßen des Orts steht.

Eine Figur, die auf den Straßen eines offenen Ortes steht, kann durch alle Mittel geschlagen werden, die dann ihre volle Wirkung haben.

Steht eine Brigade- oder andere Figur auf den Straßen eines umschlossenen Orts, so kann sie bloß durch das Haubitzen-Werfen und durch den Choc der Infanterie, wenn diese Mittel gefunden hat die Umschließung zu passiren, geschlagen werden. Dieser Choc tödtet dann.

Steht eine Figur in Kasematten oder unter einem Mauer-Gerüste oder in den Häusern eines Wohnorts, so kann sie durch Feuergewehr nicht eher geschlagen werden, als bis alle Bedeckungen dagegen, als die Wall- Stadt- oder Hausmauern weggeräumt sind, der Infanterie-Choc kann sie aber tödten, wenn diese sich einen Zugang zum feindlichen Standfelde verschafft hat. — Ein Thor ist für den ausserhalb stehenden Feind kein Zugang, wenn eine feindliche Truppen-Brigade auf dem Standfelde des Thores steht. Eine Wallbresche ist hingegen

für Infanterie, so wie eine Stadtmauer-Bresche zugleich ein Zugang für die Cavallerie, allein man muß beyde Zugänge als ein Defillee betrachten. Um zu einer Wallbresche zu kommen muß indeß noch eine Laufbrücke daran geschlagen werden.

Aus dem bisher Gesagten folgt, daß wenn man also eine Festung belagern und erobern will, man erst das feindliche Wurfgeschütz zum Schweigen bringen, dann aber starke Batterien bauen muß, um dahinter länger gedeckt zu seyn, als man Zeit gebraucht, um die Bresche zu Stande zu bringen. Ist dieß alles geschehen, so wird der Uebergang an mehrern Orten über den Graben gemacht, und will sich der Feind noch nicht ergeben, gestürmt.

Will man einen Platz gleich erstürmen, so muß man, wenn ein Graben da ist, Brücken darüber schlagen, oder die Expedition im Januar oder Februar wo der Graben gefroren ist, vornehmen, und sich dann in beyden Fällen der Leitern bedienen. Wenn der Fall eintritt, daß in einer Stadt von zwey Truppen von zwey Feldern Truppen von beyden Partheyen sich befinden sollten, so muß man bemerken, daß dieß niemals auf ein und demselben Felde möglich seyn darf, sondern nur

von einer Parthey können sich mehrere auf einem Standfelde befinden. Geschieht nun ein Choc gegen ein solches, mit zwey Truppen-Brigaden besetztes Feld, so kann nur eine derselben dadurch beschädigt werden.

14tens Befestigungs-Mittel. Sobald sich ein Durchgang in einer Brustwehr, Wolfsgrube, Palisade oder in einem Verhau befindet, und eine Truppen-Brigade steht an der innern Seite der Verschanzung oder Befestigung, so ist der Ort des Durchgang's für den außerhalb stehenden Feind eben so stark, als die andern ohne Durchgang gebaueten Stellen der Befestigung.

Diejenigen Truppen-Brigaden, welche sich an der innern Seite einer Befestigung befinden, können alle Arten Feuer, stehen sie hinter einer bloßen Brustwehr, auch den Infanterie-Choc, aber nur dann erst den Cavallerie Choc gebrauchen, wenn sich Durchgänge in diesen Befestigungen befinden.

Der an der äußern Seite der Befestigung stehende Feind, kann die an der innern Seite stehenden Truppen niemals anders mit Caval-

lerie oder Infanterie-Choc schlagen, als wenn die Befestigung selbst weggeräumt ist.

Eine bloße Brustwehr kann aber die Infanterie erstürmen, welcher Sturm jedoch nur verwundet; bey Palisaden-Verschanzungen kann dieß geschehen, wenn die Infanterie Leitern anlegt.

So lange eine Figur dicht an der innern Seite einer Brustwehr, eines Verhau's oder einer Palisade steht, vorausgesetzt, daß diese Befestigungen stark genug sind, kann sie niemals durch grades Flinten-Kanonen oder Haubitzen-Feuer geschlagen werden, wenn der Standpunct desselben, ist er auf dem Nebenfelde, nicht 50 Fuß, und ist er auf dem 2ten Felde, nicht 100 Fuß höher als die Brustwehr liegt. Allein eine solche Figur, ist auf keinen Fall gegen Haubitzen gedeckt. Wollte man sich hiergegen im freyen Felde decken, so müßte man eine oben verdeckte Schanze, d. i., ein Blockhaus bauen, dann könnte die darin stehende Figur nicht anders durch Infanterie Choc geschlagen werden, als wenn vorher entweder die Blockhausdecke oder die Seiten weggeräumt wären. Die im Blockhaus stehende

hende Figur, kann übrigens alle Arten des Schlagens, nur nicht das Bogenwerfen der Haubitzen gebrauchen.

Eine oben vergessene Bemerkung ist hier nöthig einzurücken. Auf dem Felde, auf welchem sich ein Blockhaus befindet, kann eine Figur entweder in oder ausserhalb desselben stehen. Der Spieler muß dieß bemerken, so wie bey den verschiedenen Ständen einer Figur, auf einem Festungs- Stadt- oder Dorf-Quadrate.

Will nun eine im Blockhause stehende Figur sich auf demselben Standfelde, ausserhalb desselben setzen, so kostet ihr dieß eine ganze Tagesarbeit und so auch umgekehrt.

Steht eine Truppenbrigade auf Wagen, und diese sind nicht in eine Wagenburg formirt, so kann sie noch auf alle mögliche Art geschlagen werden. Ist aber die Wagenbrigade, auf welcher sie steht, zur Wagenburg formirt, so kann sie selbst zwar alle mögliche Arten des Schlags ausführen, allein der Feind kann den Cavallerie-Choc gegen sie nicht brauchen. Sind die Wagen mit 8 beladen, so kann das Flinten-Feuer, und ist ihre Last 16, auch selbst das gerade Kanonenfeuer nicht gegen die, so gesicherten Truppen

nicht eher würken, als bis die Wagenburg weggeschossen ist. Choquirt eine Infanterie auf eine Wagenburg, so kann dieselbe, die in der Wagenburg stehenden Figur nicht tödten, sondern nur verwunden.

In Betreff des Wassers einer Ueberschwemmung gilt alles, was von andern Gewässern gesagt ist. Das Terrain, unter welchem sich Minen befinden, hindert nicht die Richtung und Wirkung des Feuers der Truppen, wohl aber den Choc derselben, weil man die Sprengung der Mine besorgen muß.

Schleusen und Brücken hindern kein Feuer, wohl aber die Passage, und den Choc der Truppen queer über sie weg.

Geschieht der Choc der schweren Reuterey über zwey Gegenstände, deren einer ihn nur die Wirkung des Todschlagens ließe, so verwundet er nur. Geschieht der Choc über 3 solcher Gegenstände, so verdrängt er nur. Geschieht der Choc über 4 solcher Gegenstände, so ist keine Wirkung möglich. Geschieht der Choc über 2 Gegenstände, von denen der eine nur todschlagen, der andere nur Verwundung zuließe, so kann der Chor nur verdrängen.

Ueber

Ueber 2 Gegenstände, deren jeder nur verwundet, ist keine Wirkung des Chocs möglich.

Geschieht der Choc einer Infanterie oder leichten Cavallerie-Brigade über zwey Gegenstände, deren jeder nur verwunden konnte, so kann der Choc nur verdrängen. Geschieht er über 3 solcher Gegenstände, so ist keine Wirkung möglich. Man sehe nun den Anhang.

Dritter Abschnitt.

Arbeiten der Figuren zur Erzeugung der im Spiel vorkommenden Gegenstände.

Keine Figur kann anderswo, als auf ihrem eigenen Standfelde Arbeiten ausführen.

Keine Figur darf arbeiten, wenn sie mehr als 2 trägt. Die größere Last muß sie auf ihr Standfeld, entweder vor der Arbeit ablegen, oder einer auch darauf stehenden andern Figur zur Bewachung übergeben.

Ebene, Morast, Berge, Ravins, Gründe, Holz, Festungen und andere Wohnörter lassen sich durch Arbeiten der Figuren nicht hervorbringen. Wasser kann durch eine Ueberschwemmung erzeugt werden. Uebrigens ist Morast und Wasser während des Januars und Februars Ebene, Wege und Uebergänge. Hierunter wird auch das Brückenschlagen und Sturmleiternanlegen verstanden. Nur Infanterie- und Artillerie-Brigaden, können, wenn sie nicht verwundet sind, Wege und Uebergänge machen, die

die aber den 1sten Januar wieder verschwinden. Diese Wege haben aber nicht die Eigenschaft der Heerstraßen, um darauf den Transport zu erhalten, denn diese können gar nicht gemacht werden.

Will eine Artillerie- oder Infanterie-Brigade einen Weg machen: so muß sie auf das Feld rücken, auf welchem oder über welches der Weg führen soll. Macht sie nun im künftigen Zuge einen Weg, so bringt sie damit den ganzen Tag oder Zug zu. Die Richtung des Weges selbst, ist willkührlich. Soll aber ein Weg über einen 200 Fuß hohen Berg gehn, so erfodert dieß noch einen besondern Zug. So, daß wenn dieser Fall einträfe, 1 Zug zur Ebenung des Berges, und 1 Zug zur Vollendung des Weges nöthig ist. Diese Arbeit darf gar nicht unterbrochen werden, wenn nicht das Wegebauen umsonst seyn soll. Man kann einen Weg entweder in der Diagonale, oder an der Seite, oder über die Mitte eines Feldes, oder in gebrochener Linie hinüber führen. Dadurch, daß man einen Weg an der Seite eines Quadrats herlaufen läßt, besitzt man das Mittel, mit Geschütz, Wagen und Cavallerie den Raum eines dicken Holzes zu besetzen, welches sonst,

sonst, durch die über die Mitte solcher Felder gehenden Wege, nicht möglich wäre.

Eine Ponton-Brücke kann nur über Wasser oder Morast geschlagen werden. Sie reicht über Festungsgräben, kleine Flüsse und doppelte Morast-Streifen.

Eine Pontonbrücke kann bloß von Artillerie-Brigaden, eine Lauf- oder Sturmbrücke, auch Sturmleiter aber auch von Infanterie, geschlagen werden.

Um nun eine Ponton-Laufbrücke, oder Sturmleiter zu schlagen, rückt die Brigade, welche es verrichten soll, mit der Brücke oder Leiter an das Feld, auf welches die Brücke oder die Sturmleiter führen soll. — Das Hinlegen der Brücken oder der Leitern, gilt der Brigade für keinen Zug, nur kann das Schlagen der Ponton-Brücken und Sturmleitern immer nur beym Anfange des Zugs, den die Figur zu thun hat geschehen.

Eine Sturmbrücke hingegen zu schlagen erfordert auch nicht den geringsten Aufenthalt, und kann beym Anfange am Ende oder auch selbst während dem Zuge, nämlich auf dem Marsch einer Figur geschehen, woraus denn folgt, daß eine Infanterie oder Artillerie-

Bri-

Brigade, welche eine Sturmbrücke bey sich hat, alle Scheidungen, durch Wasser, Morast, Gruben oder Ravins, die nicht über 25 Fuß breit sind, auf ihrem Marsche ohne Hinderniß passiren, und die Brücke mitnehmen kann.

Will man nun eine Ponton-Brücke über ein ganzes Wasser oder Morast-Feld schlagen, so müssen in diesem Felde 2 Ponton-Brücken aneinander, über das Feld gelegt werden. Wie es mit der ersten geschieht, wissen wir schon, um aber die 2te daran zu legen muß die, die Brükke schlagende Brigade auf das Feld rücken, auf welches das 2te Ponton liegen soll, und auf welchem das 1te schon liegt. Das Hinlegen dieses 2ten Pontons erfodert, so wie das 1te keine Tages-Arbeit, muß aber, beym Anfange des Tages oder Zuges geschehen.

In dem Zuge oder Tage, in welchem ein Ponton geschlagen wird, kann es auch schon zur Passage gebraucht werden.

Sollen über Defileen welche breiter als 25 Fuß sind, eine, aus zusammengesetzten Sturmbrücken bestehende Holzbrücke geschlagen werden, und das Wasser oder der Morast ist ein ganzes Feld breit, so muß die Figur nach Schlagung der 1ten Sturmbrücke auf dieß Feld drücken,

und

und dann die übrigen noch nöthigen Sturm- oder Laufbrücken, im folgenden Zuge, bey dessen Anfange legen, welches Hinlegen selbst für keinen Zug gilt, so daß in demselben Tage noch die Brücke passirt werden kann. Ist daher das Defillee kein volles Feld, z. B. ein Festungsgrabe, kleiner Fluß, eine doppelte Morast-Streife, oder eine Grube, so können alle die zur ganzen Brücke nöthigen Laufbrücken, auf einmal, aber nur beym Anfange eines Zugs gelegt und in demselben Tage, die Brücke schon zur Passage gebraucht werden. Will eine Infanterie- oder Artillerie-Brigade eine Ponton- oder aus mehrern Laufbrücken bestehende Brücke, wieder auseinander legen, um sie etwa mit zu nehmen, so muß sie sich auf das Feld setzen, auf welchem die Brücke liegt, oder ist dieselbe kein ganzes Feld lang, vor den Eingang der Brücke. Das Auseinandernehmen und Aufpacken selbst, gilt für keine ganze Tages-Arbeit, und hindert die Figur an ihren sonstigen Arbeiten nicht, nur darf es nicht am Ende, oder während einem Marsche, sondern immer bey Anfange des Zugs geschehen.

Eine Sturmleiter und Laufbrücke kann die Brigade gleich auf dem Marsche, entweder mit neh-

nehmen oder stehen lassen, wenn sie sie selbst in diesem Zuge geschlagen hat. Ist dieß aber nicht der Fall, so kann sowohl die Sturmleiter als die Sturmbrücke, nur beym Anfange des Zugs der Figur von derselben mitgenommen werden.

Wenn man einen Damm über einen Morast oder ein Gewässer machen will, so schlägt man erst eine Brücke darüber, und dann legt man an eine Seite derselben, bey einem Bache oder einfachen Morast-Streifen 4 Faschinenlinien, bey einem Flusse oder einer doppelten Morast-Streife 8 Faschinen, und bey einem ein ganzes Feld breiten Morast, oder Strom 16 Faschinenlinien hinter einander. Wenn nun auch die Brücke weggenommen wird, so kann doch der Damm zur Passage gebraucht werden, indem die obere Fläche desselben mit dem Horizonte in gleicher Höhe liegt.

Wenn ein Wall- oder eine Stadtmauer Bresche geschossen ist, und es geschieht während dem Januar und Februar kein Schuß darauf, so sind sie den 1sten März von selbst wieder ausgebessert.

Ein durch Minen gesprengter Wall, Stadtmauer oder Wohnplatz ist auf immer zerstört.

Fi-

Figuren lassen sich so wie Pontons und Pulver während des Spiels nicht hervorbringen.

Eine Laufbrücke oder Sturmleiter kann man aber durch eine Artillerie- oder Infanteriebrigade, durch eine ganze Tagesarbeit machen lassen, wenn man entweder 2 Pallisadenreihen, welche diese Brigade bey sich haben muß, weglegt und statt dessen ihr nun in den Arbeitszuge, eine Sturmbrücke oder Sturmleiter giebt, oder wenn sich die arbeitende Brigade auf ein Holzfeld setzt, denn nun kann sie ohne vorräthige Pallisaden in dem Arbeitszuge, gleich sich eine Sturmbrücke oder Sturmleiter hinnehmen.

Pallisaden können nur von Artillerie oder Infanterie und nur auf einem Holzfelde gemacht werden.

In jedem Arbeitszuge, den eine solche Brigade darauf verwendet, kann sie 4 Pallisadenlinien fertig machen, die also in demselben Zuge auf ihr Standfeld gelegt werden.

Faschinen-Linien. Hier ist alles dasselbe, nur daß in einem jedem Arbeitszuge statt 4, 8 Linien auf einmal fertig gemacht werden können.

Ver-

Verhau kann, wie wir schon oben bemerkt, nur im Holze; Wolfsgruben und bloße Erdbrustwehren überall, wo fester Boden ist, von Artillerie- oder Infanterie-Brigaden, gemacht werden.

Verschanzungen. Wir wissen nun zwar schon, wie und wo die Materialien dazu gemacht werden, allein wenn dieselben auch jetzt vorhanden sind, so wird doch noch eine gewisse Zeit erfordert, um sie als wirkliche Befestigungs-Mittel in Stand zu setzen.

Nur eine Artillerie- oder Infanterie-Brigade kann eine Verschanzung oder Befestigung und nur auf dem eigenen Standfelde erbauen.

Wenn eine solche Brigade nur die geringste Verschanzung oder Befestigung macht, so geht doch darüber der ganze Zug hin, in welchem die Arbeit geschieht.

Auf jedem Felde kann nur eine gewisse Zahl Befestigungsmittel an einer Seite desselben, hinter einander angebracht werden.

Die Tiefe dieses Raums an jeder Quadratseite darf nicht über 100 Fuß betragen. Nun ist aber eine Pallisadirung nur 1 Fuß, eine Wolfsgruben-Befestigung oder Erdbrustwehrlinie oder Faschinen-Brustwehrlinien, oder

einfache Verhau-Linie, oder die Befestigung durch eine Wagenburg ist 25 Fuß dick, oder tief, man kann daher leicht bestimmen, wie viel dieser Befestigungsmittel insbesondere oder auch vermischt, an einer Quadratseite hinter einander erbauet werden dürfen.

Wenn eine Brigade an einer Quadrat-Seite ihres Standfeldes eine Befestigung erbauen will, wenn sich schon eine andere längst derselben befindet, so wird die neue Befestigung hinter der erstern angelegt, ist aber ein Durchgang in der vordern Befestigung, so kann die neue Befestigung, auch vor der alten angelegt werden, wenn sonst die Absicht es erfordert.

Schon oben haben wir gesagt, daß mehrere Befestigungs-Mittel an einer Verschanzungs-Linie angebracht, doch so eingerichtet sind, daß sie können von der, an der innern Seite der innersten Befestigung stehenden Brigade, vertheidigt werden; allein es ist nöthig hier nochmals zu erinnern, daß keine Brustwehr, Pallisadiruug, Verhau-Linie oder Wagenburg von einer Brigade durch Feuer vertheidigt werden kann, wenn sich dieselbe nicht ganz dicht an der innern Seite der genannten Befestigungen befindet, und daß dieß nicht angenommen wird,

wenn

wenn sich etwa auf demselben Standfelde, zwischen den genannten Befestigungen und der Truppen-Brigade, andere Befestigungen finden sollten, in welchen an dieser Seite keine Durchgänge gemacht sind.

Die Verfertigung einer Erdbrustwehr-Verhau- oder Wolfsgruben-Verschanzung von der Länge von 2 Quadrat-Seiten, oder die Verdoppelung derselben an einer Quadrat-Seite, kostet der arbeitenden Brigade einen ganzen Zug.

Hat man die Faschinen oder Pallisaden schon auf dem Standfelde bereit, so kann die arbeitende Brigade 4 Verschanzungslinien bauen.

Muß man aber erst die Materialien dazu auf dem eignen Standfelde machen, so wird man aus Vergleichung des vorigen und dieser eben gegebenen Regel ersehen, daß zur Verfertigung einer Pallisaden-Linie oder Faschinen-Reihe noch einmal so viel Zeit erfordert wird, als zu ihrer Instandsetzung zur Vertheidigung nöthig thut, und man wird nun darnach leicht

bestimmen können, wenn man eine aus mehreren Befestigungsarten bestehende Verschanzungen erbauen will, wie groß die Anzahl der Befestigungslinien von jeder Art seyn kann, um sie in einem Zuge in einer Verschanzung aufzubauen, wenn man vielleicht selbst noch einige dieser Befestigungsstücke in demselben Zuge erst verfertigen muß.

Eine Wagenburg kann aus jeder noch brauchbaren Wagenbrigade gemacht werden, und hierzu bedarf es keiner Truppenbrigade, denn die Wagenbrigade kann dieß selbst ohne Beystand, allein es kostet ihr eine ganze Tagesarbeit.

Wenn man eine bedeckte Schanze oder ein Blockhaus machen will, so muß erst eine Unterstützung der obern Decke da seyn, und diese kann man durch eine Pallisadirung, die man um das Feld des Blockhauses führt, erhalten. Legt die arbeitende Artillerie- oder Infanterie-Brigade 4 Pallisadenreihen weg, so kann sie statt derer die in Fig. 10 bemerkte Blockhausdecke über sich setzen, welches aber derselben für eine ganze Tagesarbeit gilt.

Auf diese Blockhausdecke legt man dann die Faschinen oder Erdstücke, die zu ihrer Vollstän-

digkeit nöthig sind. Allein, erst 4 Faschinen oder Erdstücke machen eine neue Verstärkung der Decke aus. Woraus folgt, daß man mit Faschinen diese Verstärkungen geschwinder, als mit bloßer Erde erhält, indem man von ersteren in jedem Zuge, durch eine Figur 4, und von letztern nur 2 Stück zur Befestigung einrichten kann.

Man muß hier noch bemerken, daß eine einfache Balkendecke, wo nämlich nur 4 Palisaden Reihen zugenommen sind, höchstens 8 Faschinen oder Erdstücke auf einmal tragen kann.

Soll daher die Blockhausdecke noch stärker seyn, so muß eine doppelte Balkendecke, nämlich von 8 Palisaden-Reihen über dem Blockhause liegen.

Daß man nun außer der Decke des Blockhauses auch die Seiten verstärken kann, ist natürlich. Hier ist noch zu bemerken, daß die Häuser eines Wohnquadrats schon die, durch Palisadirung sonst zu erhaltenen Balken-Lagen von selbst geben, und zwar in einer Stadt, so stark, daß man sie mit 2 Verstärkungen beschweren kann, in einem Dorf aber, so stark als bey angeführter einfacher Palisadirung. Man braucht also bloß diese Decken zu verstärken,

dieß ist derselbe Fall auch mit dem Gerüste einer Stadtmauer, wenn man länger gegen Bomben darunter sicher seyn will.

Minen. Von einem jeden Festungsfelde geht unter jedes Nebenfeld ein Minengang, daher kann die in der Festung stehende Artillerie oder Infanterie, sogleich unter einem Nebenfelde eine Miene laden.

Dieses Hinlegen der Ladung, die übrigens so stark seyn kann, als man will, kostet aber der bemerkten Brigade eine ganze Tagesarbeit. Das Abfeuern einer jeden Mine hingegen, welches eine jede Truppen-Brigade, thun kann, kostet der Figur nicht die geringste Zeit, und kann sowohl beym Anfange, als am Ende, und selbst während des feindlichen Zuges geschehen; nur muß die Figur an einem Eingange oder Heerd der Mine sich befinden, der auf einem Nebenfelde der Mine liegt.

Sobald eine Minenladung gelegt ist, so heißt dieß so viel als, die Mine ist verdämmt und zum abfeuern fertig, sie kann daher auch noch in demselben Zuge abgefeuert werden.

Wenn man einen ganz neuen Minengang machen will, so kann dieß nur von Artillerie-Brigaden geschehen. Man kann aber einen

Minengang in einem Zuge nicht länger, als bis unter das Nebenfeld der arbeitenden Artillerie machen.

Will nun eine Artillerie-Brigade eine solche Minengangstreife legen, so kostet ihr diese Arbeit einen ganzen Zug, und sie muß in demselben 4 bey sich habende Palisaden-Reihen für diese Minengangstreife aus dem Spiele legen.

In einem solchen Gange, so wie in denen einer Festung, nun auch von der, an der Minengangs-Oeffnung stehenden Artillerie oder Infanterie-Brigade, vermittelst einer neuen ganzen Tagesarbeit eine Mine angelegt werden, die sich auf dem Nebenfelde ihres Standfeldes befinden soll.

Dadurch daß man im Stand gesetzt ist, an jeder nach der Ladung hinführenden Oeffnung, durch eine Truppen-Brigade, diese Ladung selbst zu zersprengen, kann man die feindlichen Minen unnütz machen, wenn man einen Minengang nach ihnen führt, und sie mittelst desselben, durch eine Truppen-Brigade sprengen läßt.

Wenn eine Mine gesprengt ist, so läßt sie auf den obern Terrain keine Spuren zurück, und beschädigt nicht einmal den nach ihr hinlaufenden

den Minengang, sondern dieser bleibt brauchbar.

Es ist hier nöthig zu bemerken, daß ein, schon verbauetes Befestigungsmittel nicht mehr zu gebrauchen, daß dieß aber mit dem Minenpulver nicht der Fall ist, sondern man kann eine jede Minenladung durch eine auf einen Heerd der Miene stehenden Artillerie, oder Infanterie-Brigade wieder aufheben lassen und gebrauchen, nur kostet dieses Aufheben der dabey arbeitenden Brigade eine ganze Tages-Arbeit.

Man kann auch mehrere Minen, durch Gänge, welche auf das Standfeld einer Figur zusammen laufen, auf einmal oder ein nach einander sprengen.

Wird das Standfeld der minirenden Figur und das Minenfeld von einander durch einen Bach, Fluß oder Morast abgesondert, so muß, ehe ein Minengang verfertigt werden kann, vorher ein Uebergang an dieser Stelle über das Defillee bereitet werden.

Eine Infanterie-Brigade kann auch eine Mine anlegen, allein sie muß auf das Feld rükken, unter welchem dieselbe liegen soll, das Hinlegen der Ladung, kostet in diesen Fall auch eine

eine ganze Tagesarbeit, kann aber ohne Palisaden geschehen.

Ueberschwemmung. Diese kann nur durch Dämmung eines fließenden Wassers erhalten werden. Wie ein Damm gemacht wird, ist schon oben gesagt. So wie nun die letzte Faschinen Reihe hingelegt ist, so zeigt sich auch schon das Wasser der Ueberschwemmung, welches man durch die blauen Blechplatten andeuten muß.

Bey einem Bache überschwemmen aber nur die beyden Felder, an welche sich der Damm lehnt. Bey einem Flusse werden zwey, und bey einem Strome noch 4 unterhalb den erstern zweyen liegenden Feldern, überschwemmt.

Will man eine Schleuße in den Damm legen, so wird dieß dadurch bemerkt, daß man an der hintern Damm-Seite eine Palisaden-Reihe legt. Man muß nun aber das Feld anzeigen, auf welchem sich der Hebel der Schleuse befindet. Die auf diesem Felde stehende Truppen-Brigade, kann nur allein die Schleuse aufziehen oder zusetzen, welches ihr selbst nicht einmal eine Tagesarbeit kostet. Eben so ist es auch bey schon gemauerten Schleusen. Uebrigens ist in demselben Zuge,

in welchem die Schleuse aufgezogen wird, auch schon das Wasser der Ueberschwemmung abgelaufen.

Will man mehrere Dämme hintereinander anlegen, und dadurch die Ueberschwemmung größer machen, so müßte man die niedrig liegenden, immer zuerst bauen, damit alle Abtheilungen mit Wasser gefüllt werden können. Haben aber diese öftern Dämme Schleusen, so ist diese Vorsicht nicht nöthig, indem man mittelst derselben auch die unteren Abtheilungen mit Wasser füllen kann.

Man muß noch bemerken, daß wenn das Wasser einer Ueberschwemmung in einen Grund oder Ravin trifft, der ganze Grund, oder das ganze Ravin davon gefüllt wird, und also dadurch Seen und Graben entstehen; übrigens setzt eine jede Anhöhe, Wall oder Stadtmauer einer Ueberschwemmung Gränzen, alle andere Terrain-Arten werden aber davon unter Wasser gesetzt, wenn sie sich unter den zu überschwemmenden Feldern befinden, so können recht gut die innern Räume der Städte, und die Kasematten überschwemmt werden, wenn schon der obere Theil der Wälle und Mauern trocken ist. Ein Ravin oder Gewässer kann

 man

man als einen Hinleiter des Ueberschwemmungswassers ansehen.

Soll das Wasser einer Ueberschwemmung so hoch getrieben werden, daß es über Wälle und Mauer weggeht, und man also dadurch im Stand gesetzt ist, den ganzen Wohnplatz seiner Vertheidigung des Walls oder der Mauer zu berauben; so muß das, die Ueberschwemmung bildende Gewässer da gedämmt werden, wo man den Damm auf jeder Seite an eine Höhe von 50 Fuß lehnen kann, und ihn nun 4mal so stark machen, als oben bey der einfachsten Ueberschwemmung eines jeden Gewässers insbesondere gezeigt ist, alsdann werden auch an jedem Ufer des Wassers, noch 2 Felder über die gewöhnlichen, unter Wasser gesetzt, und vor dem Damme breitet sich das Wasser, wenn es sonst nicht durch Höhe gehalten wird, so weit aus, als derselbe lang ist. Allein man muß noch bemerken, daß die zu überschwemmende Mauer, oder der Wall auf einem Nebenfelde des Dammfeldes liegen muß.

Vierter Abschnitt.

Arbeiten der Truppen, um die vollkommenen Gegenstände des Terrains und der Kriegsbedürfnisse zu zerstören.

Eine Ebene läßt sich durch darauf angebrachte Gruben und andern Befestigungen, und durch Ueberschwemmung wegbringen. Auch entsteht Ebene, wenn man einen Wohnort, oder ein Holz aufbrennt.

Wasser und Morast läßt sich nicht wegschaffen, verschwindet aber während des Januars und Februars von selbst, und wird, wie schon oben bemerkt ist, in dieser Zeit Ebene.

Furten können zwar durch die bekannten Mittel ungangbar gemacht, aber nicht ganz weggeschafft werden.

Berge, Gründe und Ravins eben so wenig.

Felsen. Wenn man dieselben von der ganzen Seite eines Quadrats fortschaffen will, so muß auf dem Felde, auf welchen sie sich befinden, eine 4fach geladene Mine gesprengt werden. Soll aber nur ein Durchgang entstehen.

stehen, so braucht die Minenladung nur doppelt zu seyn.

Holz. Soll dieß von der Kriegs-Spielplatte weggeräumt werden, so setzt sich eine Truppenbrigade auf das wegzuschaffende Holzfeld, und brennt dasselbe nun auf, welches dadurch angezeigt werden kann, daß man über dasselbe mit Kreide einen Strich macht. Dieses Aufbrennen erfodert aber von der Brigade, die es verrichtet, eine neue ganze Tagesarbeit. — In dem auf die Verbrennung folgenden Zuge, muß nun aber die Figur von den verbrannten Felde rücken, sonst ist sie mit der ganzen Last verwundet. Will sie aber diesen ganzen Zug wieder zum Löschen anwenden, so kann sie auch stehen bleiben, und das Holz ist unversehrt. Allein auch eine feindliche Infanterie- oder Artillerie-Brigade kann einen solchen Brand löschen, wenn sie gleich in dem, auf die Verbrennung folgenden Zuge, auf das Brandfeld rückt.

Ein jedes Holzfeld kann auch noch durch Haubitzen-Würfe in Brand gesteckt werden, wenn nämlich eine ganze Batterie Feld-Geschütz 2 Züge oder eine ganze Batterie Belagerungsgeschütz einen Zug darauf wirkt.

Sobald

Sobald ein solches Holzfeld abgebrennt ist, so entsteht ein Verhau um das ganze Feld, welches man dann wie andere Verhaue wegräumen kann. Eingänge sind auf keinen Fall darin, und es ist doppelt, wenn das Feld mit dickem Gehölze bewachsen war.

K o r n. Außerdem, daß es den 1sten August im ganzen Lande von den Feldern verschwindet, kann es auch auf dieselbe Art, als Holz abgebrannt und auch noch durch das Erndten der Truppenbrigaden weggeschafft werden. Wird es verbrannt, so ist gar keine Löschung möglich, und die hier stehende Figur muß auch weichen. Soll es durch Geschütz abgebrannt werden, so ist nur e i n e ganze Salve irgend einer Batterie nöthig, um es von einem Felde wegzuschaffen.

W o h n ö r t e r. Hier gilt alles, was bey der Zerstörung des Holzes gesagt ist, nur ist noch nöthig zu bemerken, daß, soll die Aufbrennung durch Artillerie-Feuer geschehen, dasselbe nicht so lange zu dauren braucht, sondern bey einer Stadt nur e i n e ganze Salve einer Belagerungs, oder z w e y ganze Salven einer Feld-Batterie erfoderlich sind.

Bey einem Kirchdorfe bedarf es nur einer ganzen Salve einer Feld= oder Belagerungs=Batterie, und letztere steckt nicht allein das Dorffeld in Brand, sondern verwundet auch die darauf stehenden Figuren. Uebrigens hat bey einem bloßen Dorfe schon eine ganze Salve einer Feldbatterie diese Wirkung. Die Seitenwände eines Wohnortes geben der darin stehenden Figur, und andern Sachen keine Deckung gegen das gerade Geschützfeuer, ob schon ein Wohnort nicht durch grades Geschützfeuer beschädigt werden, sondern bloß durch Haubitzgranaten, und glühende Kugeln im Bogen geworfen, in Brand gesteckt werden kann.

Ein bewohntes Feld ist nun außer dem den 1sten Januar so zerfallen, daß die Häuser keine Dächer mehr haben, und nun nicht mehr zu Winterquartiren gebraucht werden können. Wenn dieses Wohnfeld ausgestorben ist, d. h. wenn es seine Einwohner verlohren hat. Und dieß geschieht, wie schon oben bemerkt ist, so bald man einem solchem Felde die gebackene Ration nimmt. — Ein ausgestorbenes Wohnfeld kann nun in Absicht der Terrainvortheile nicht anders als ein lichtes Holzfeld betrachtet wer=

werden, und erfodert nicht mehr Arbeit es weg zu brennen, als ein Kornfeld.

Ein bewohnter Ort kann auch durch Minen gänzlich zernichtet und in die Luft gesprengt werden. Man läßt nämlich auf dem wegzuschaffenden bewohnten Felde eine mit zweyfacher Ladung versehene Mine spielen.

Noch eine andere Art einen Wohnplatz seiner Einwohner zu berauben, und ihn dadurch den nächsten 1ten Januar zu Winter-Quartiren unbrauchbar zu machen, ist das Ueberschwemmen desselben, und dieß kann leicht dadurch geschehen, daß man in seiner Nähe, eine Ueberschwemmung macht, deren Wasser in den Wohnort tritt.

Wenn man den Wall einer Festung oder eine Stadtmauer so wegräumen will, daß beyde Gegenstände, während des ganzen Kriegs, nicht wieder in ihren vorigen vollkommenen Stand zurück versetzt werden können; so kann dieß nur durch Sprengnng einer Mine unter denselben geschehen. Um den Wall einer Quadrat-Seite wegzusprengen, muß man auf dessem Standfelde eine doppelt geladene Mine spielen lassen. Eben so viel von einer Stadt-

mauer

mauer zu sprengen, erfodert halb so viel Ladung.

Wenn man eine Mine unter einem bewohnten, mit Wall oder Mauer umgebenen Quadrate sprengt, so muß man bestimmen, welcher Gegenstand desselben dadurch über den Haufen geworfen werden soll.

Wenn ein Wall gesprengt ist, so ist auch der Graben gefüllt. Uebrigens leidet die Stadt von der Mine nichts, welche den Wall oder die Mauer zerstört, und so auch umgekehrt.

Wird aber die Stadt aufgebrannt, so bleibt zwar dadurch der Wall, oder die Stadtmauer unversehrt, allein das Gerüste der Stadtmauer brennt mit der Stadt auf.

Wenn ein Wohnort zerstört wird, sind es auch alle sich darin befindende Kriegsbedürfnisse. Liegen aber diese in Kasematten unter dem Walle, so können sie nur mit demselben zerstört werden.

Wenn man bloß in einem Walle eine Bresche legen will, wenn die vordere Wallmauer eingeworfen, dadurch die dahinter liegende Kasematte geöffnet, ihrer vordern Deckung beraubt, und der Festungsgraben bis auf 25 Fuß gefüllt werden soll, so muß die ganze Quadrat-

Seite, wo die Bresche hin soll, von einer Belagerungs-Batterie 4 Tage, und von einer Feldbatterie 8 Tage lang beschossen werden.

Jemehr Belagerungs- und Feldbatterien man aber zur Zerstörung gegen eine Wallseite aufführt, je geschwinder wird die Bresche fertig. Ueberhaupt ist es General-Regel, daß eine Feldbatterie halb so viel Wirkung als eine Belagerungsbatterie leistet, und daß doppeltes, dreyfaches, vierfaches, Belagerungs und anderes Geschütz, auch doppelte, dreyfache, vierfache Wirkung im Zerstören der Gegenstände äußert; das heißt, wenn diese Wirkung gegen einen Gegenstand gerichtet wird, die Zerstörungszeit nach Zahl und Art der Batterien sich bis auf die Hälfte, ein Drittel oder ein Viertel verkürzt. Diese Regel gilt nicht allein bey Wällen, sondern bey der Zerstörung aller andern Sachen durch Artilleriefeuer.

Ist die Wall-Bresche fertig, so stehen zwar die Gewölbe noch, und die in den Casematten sich befindenden Sachen sind vor den Haubitzwürfen sicher, allein sie können, wenn sie nicht sonst Deckung haben, oder aus den Kasematten gebracht werden, nun mit den graden Feuer und nach Schlagung einer Brücke an die Bresche,

sche, auch mit dem Infanterie-Choc angegriffen werden. Uebrigens muß man aber rechnen, daß das in den Kasematten sich befindende Magazin an allen 4 Seiten des Feldes, gleich vertheilt ist, und daß also nur der 4te Theil des Ganzen zerstört werden kann. Nur die Truppen allein können ganz getroffen werden.

Diese Bemerkung gilt auch von den unter einem Stadtmauergerüste bewahrten Sachen.

Will man in eine Stadtmauer eine Bresche legen, so muß die Quadratseite, welche zur Bresche werden soll, ganz von dem graden Feuer einer Belagerungs-Batterie einen Zug über, oder von dem Feuer einer Feldbatterie zwey Züge hinter einander, getroffen werden. Mit jeder Stadtmauer ist auch das Gerüste zerstört.

Es ist noch nöthig zu bemerken, daß, nach der Zerstörung der vordern Wall-Mauer, zugleich die Brustwehr durchschossen ist. Hingegen kann diese Brustwehr, durch das Feuer der Artillerie, auch weggeschafft werden, ohne daß es der Wallmauer etwas schadet. Um die

Brustwehr zu zerstören, muß die Belagerungs-Artillerie einen Tag, die Feld-Artillerie aber zwey Tage darauf feuren.

Daß die Seite eines Walles oder einer Stadtmauer, wo sich die Bresche befindet, völlig wieder hergestellt, wenn während dem Januar und Februar keine Artillerie-Salve darauf und auf das Wohnquadrat, auf welchem sich die Wall- oder Mauer-Bresche befindet, geschehen ist, habe ich schon oben bemerkt.

Wege und Passagen lassen sich durch die bekannten Befestigungsmittel und durch Ueberschemmung unbrauchbar machen. Will man sie aber auf immer aus dem Spiele schaffen, so muß sich eine streitbare Truppenbrigade darauf setzen, und sie nun zerstören. Allein zur Zerstörung eines Stückweges, welches ein Feld lang ist, wird eine ganze Tagesarbeit erfodert. Dieß aber mit einem Heerstraßen-Felde vorzunehmen, kostet zwey Züge, die gleich auf einander folgen müssen.

Ponton- Lauf- oder feststehende hölzerne Brücken zu zernichten, kostet der darauf-

ste-

stehenden Brigade, keine Zug-Arbeit, kann aber immer nur beym Anfange ihres Zuges geschehen. Soll eine hölzerne Brücke von einer Feldlänge ganz weggeräumt werden, so kostet es der Figur einen ganzen Zug.

Ein Damm kann durch eine darauf stehende Infanterie- oder Artillerie-Brigade zerstört werden, wenn dieselbe die Hälfte seiner Dicke abträgt; wozu sie eben so viel Zeit gebraucht, als zur Erbauung dieser halben Dammdicke nöthig thut. — Man kann auch einen Damm wegschaffen, wenn man eine einfache Mine unter demselben sprengt. Dieses Mittel kann auch bey den oben genannten Brücken angewandt werden. Will man aber eine steinerne Brücke oder eine Schleuse sprengen, und sie dadurch auf immer aus dem Spiel entfernen, so muß die Mine mit doppelter Ladung versehen seyn.

Eine Ponton- oder Laufbrücke wird auch durch eine Ueberschwemmung zerstört. Will man eine Brücke, einen Damm oder eine Schleuse durch das Artillerie-Feuer zernichtet haben, so muß man die Batterien so stellen, daß die eine Seite der Brücke, Schleuse oder des Dammes ganz unter ihrem Feuer liegt, und

dann

dann mit irgend einer Batterie auf eine Ponton-Lauf- oder hölzerne Brücke 1 Salve, auf eine steinerne Brücke oder Schleuse mit einer Belagerungs-Batterie eine, und mit einer Feldbatterie zwey Salven thun, von einem Damme muß man aber die halbe Anzahl der Faschinen, aus welchem derselbe besteht, wegschießen. Eine Ponton-Lauf- oder hölzerne Brücke kann man auch durch eine Salve der Haubitzen einer Batterie wegräumen.

Kriegsbedürfnisse. Hierzu gehören: Truppen, Wagen, Kanonen, Provision, und die Verschanzungsmittel.

Auf welche Art die Figuren überhaupt durch den Angriff der Feinde können beschädigt und getödtet werden, ist schon bekannt, allein es kann nun auch noch entweder durch Minen-Sprengen oder durch Ueberschwemmung oder durch die Witterung geschehen.

Was den 1sten Punkt betrifft, so braucht man nur im Allgemeinen zu bemerken, daß alle Figuren und Kriegsbedürfnisse todt und zernichtet sind, deren Standort aufgesprengt wird.

Durch Ueberschwemmung werden aber gleich alle Figuren und übrige Kriegsbedürfnisse zerstört

stört und aus dem Spiele geschafft, wenn ihr Standfeld überschwemmt ist.

Uebrigens ist jede Summe lebloser Kriegsbedürfnisse, die nicht unter einer Bedachung liegt, oder auf deren Standfeld sich nicht eine streitbare Brigade befindet, zernichtet. Und doch kann eine solche Brigade nur höchstens eine 16 Portionen schwere Last vor der Zerstörung, und nur so lange schützen, als sie sich auf deren Standfelde befindet. — Eine jede Last kann ausser dem auch durch jede Artillerie Salve zerstört werden.

Die Truppen oder Pferde leiden aber auch von der Witterung. Wenn sie nämlich während des Januars und Februars 4 Tage hinter einander ohne Kopfbedeckung sind, so sind sie verwundet, und sind sie beyde Monathe im Felde, so sind sie todt. Dieß zwingt die Armeen in dieser Zeit sich in Quartiere zu zerstreuen.

Verschanzungen. Sie sind alle zerstört, wenn man entweder ihr Standfeld überschwemmt oder ihren Standort in die Luft sprengt.

Eine Artillerie- oder Infanterie- Brigade kann auch in einer Tagesarbeit, doppelt so viele

Befestigungsmittel von den Seiten ihres Standfeldes wegräumen, als sie in dem Zuge erbauen könnte.

Wolfsgruben kann man durch Artillerie-Feuer nicht wegschaffen, wohl aber Brustwehren, Verhau und Palisaden oder Wagenburge, durch grades Kanonenfeuer. Eine Reihe Gruben kann man auch dadurch wegräumen, daß man eine Faschinen Linie darauf legt.

Eine einfache Erd- oder Faschinen-Brustwehr ist eben so stark gegen das grade Artillerie Feuer, als eine mit 16 beladene Wagenburg, oder als ein einfaches Verhau, oder als eine einfache Palisadirung.

Soll nun eine solche Befestigung durch Artillerie-Feuer weggeschafft werden, so muß das wegzuräumende Stück ganz davon getroffen werden. Eine Belagerungs- oder Feldbatterie braucht dann nur eine Salve darauf zu thun. Die Kugeln der erstern schlagen selbst noch durch und verwunden die an der innern Seite der Befestigung stehende Figur.

Ist die Befestigung doppelt so stark, so erfodert ihre Wegräumung von einer Belagerungs-Batterie, auch nur eine Salve, die dann aber nicht mehr die an der innern Befestigungs-

Seite

Seite stehenden Figuren beschädigen kann; von einer Feldbatterie aber zwey Salven.

Aus dem bisher Gesagten sieht man, daß das Feuer einer Belagerungs-Batterie bey gleichen Umständen und Gegenständen doppelt so große Wirkung hat, als das, einer Feld-Batterie.

Eine 6 Pallisaden starke Pallisadirung ließe nun zwar einer Belagerungs-Batterie ihre volle Wirkung gegen die dahinter stehenden Figuren ausüben, allein schlägt das gerade Feuer einer Feldbatterie da durch, so kann es nur noch die Figur verwunden.

Uebrigens muß man noch bemerken, daß eine Pallisadirung oder andere erhabene Befestigung, wenn sie auch nicht der Wirkung einer Batterie widersteht, doch nicht mehr von derselben beschädigt werden kann, wenn die Salve erst in dem Tage durch andere Befestigungen gedrungen ist, welche ihr ihre ganze Kraft benommen haben.

Eine Wagenburg schützt eine Figur nicht mehr für das grade Artillerie-Feuer, als eine einfache Brustwehr, und kann noch ausserdem auch durch eine Haubitzen-Salve einer Batterie gleich zur Deckung unbrauchbar gemacht

werden, indem die Wagen dadurch verwundet sind.

Die Seiten eines Blockhauses bestehen aus Palisadirungen und Brustwehren oder Verhauen oder Wagenburgen. Es ist also nicht nöthig, von ihrer Zerstörung noch etwas mehr zu sagen, als daß selbst das ganze Blockhaus zertrümmert ist, wenn die Standpfeiler oder die innerste Palisadirung, an drey Seiten des Blockhauses, weggeräumt sind.

Will man bloß die Decke des Blockhauses, ohne dessen Seiten, durch Artillerie-Feuer wegräumen, so erfodert eine jede Wegschießung von 4, auf der untersten Balkendecke des Hauses liegenden Erd- oder Faschinen-Schanzstücke, eine ganze Salve einer Feldbatterie. Eine Belagerungs-Batterie zernichtet mit einer Salve noch einmal so viel, also 8 Erd- oder Faschinen-Schanzstücke der Decke.

Die 4, die Balkendecke bildenden Palisaden-Reihen halten hier auch nicht die Wirkung der Artillerie auf, denn sollte dieß durch solche Palisaden-Verstärkungen geschehen, so müßten, um eine ganze Salve einer Belagerungs-Batterie abzuhalten, 24, und um die, einer Feld-Batterie abzuhalten, 12 solcher Palisaden Dek-

ken

ken über einander liegen. Uebrigens wird ein Blockhaus, so wie jede andere Befestigung dadurch weggeräumt, daß man entweder das Standfeld derselben überschwemmt oder aufsprengt.

Sobald ein Befestigungsstück durch Artillerie-Feuer oder auf eine andere Art zernichtet ist; so wird es sogleich aus dem Spiele gelegt. Uebrigens muß man noch bemerken, daß, wenn man durch die Wirkung der Artillerie eine Befestigung zerstören will, die Batterie unausgesetzt darauf feuern müsse. Hört das Feuern also einen Tag auf, ehe die Befestigung ganz zerstört ist; so ist dieselbe vollkommen wieder ausgebessert.

Ueberschwemmung. Diese kann man nur dadurch wegschaffen, daß man den Damm einschießt oder sonst wegräumt; oder dadurch, daß man eine, in dem Damme oder dem Bären befindliche Schleuse aufzieht. Uebrigens wird auch noch das Wasser einer Ueberschwemmung durch den Frost, während des Januars und Februars, weggeschafft und zur Ebene gemacht.

Minen. Diese werden durch das Sprengen weggeräumt. Ueberschwemmt man aber das Minenfeld, so ist die Mine zernichtet. Ueberschwemmt man einen Theil des Minenganges, so ist dieser Theil zerstört und kann nicht mehr zum Anstecken der Mine gebraucht werden.

Außerdem kann man eine Mine noch dadurch wegschaffen, daß man entweder, durch eine am Minen-Heerd stehende Infanterie- oder Artillerie-Brigade, die Ladung wieder aus dem Minengange zurück nehmen läßt; oder dadurch, daß man eine Infanterie- oder Artillerie-Brigade auf das Minenfeld selbst setzt, und nun durch dieselben, die Minen-Ladung wegnehmen und den auf diesem Felde bemerkten Minengang zerstören läßt. Diese Arbeit erfodert aber, von der auf diesem Felde stehenden Infanterie- oder Artillerie-Brigade, eine ganze Tages-Arbeit.

Ich will hier noch bemerken, daß man sich auch zum gewöhnlichen Gebrauch ein kleines

Krie-

Krieges- oder sogenanntes Schlachtspiel auf folgende Art machen, und sich auf denselben zur bessern Ausführung des großen Krieges, üben kann.

Man macht eine Karte welche 18 Felder in der Länge und Breite enthält, zeichnet auf derselben mehrere Terrain-Arten, und theilt an jeder der 4 Seiten der Karte auf den beyden letzten Quadratlinien, die mittlern 6 Felder durch eine Punctirung ab. Die beyden mittlern in der hintern Reihe werden Dörfer. Bey Anfang des Spiels wählt man zwey dieser gegeneinander überliegenden Abtheilungen zu den Lägern der beyden Armeen, und die darin liegenden Dörfer zu ihren Hauptquartieren. Wird nun den einen der beyden Theile sein Hauptquartier durch den Gegner weggenommen oder in Brand gesteckt, so hat dieser Theil das Spiel verlohren. Uebrigens gelten auch hier alle bisher gegebenen Regeln, nur mit dem Unterschiede, daß hier kein Proviant nöthig thut, und daß alle Truppen-Brigaden hier, den in den Regeln bemerkten Vortheil der Heerstraßen nicht nützen können, und nur den gewöhnlichen Winter-Marsch in einem Zuge thun, ferner daß wenn das Spiel in 48 Zügen von jeder

Par-

Parthey, nicht geendigt wird, dasselbe rein wird.

Die unveränderliche Stärke der Armee für diese Karte ist, 6 Infanterie, 1 schwere 1 leichte Cavallerie, 3 Fuß-Artillerie und 1 reitende Artillerie-Brigade, nebst 4 Batterien Feld-Artillerie. Noch ist nöthig zu bemerken, daß das Erbauen einer ein Feld langer Erdbrustwehr-Linie einer streitbaren Brigade 24 Züge kostet, und daß ausser 4 Laufbrücken und 4 Wagen-Brigaden keiner der beyden Theile andere Kriegesbedürfnisse vor dem Spiele erhält, sondern diese, wenn man sie haben will, erst alle während derselben gemacht werden müssen, und die nöthige Zeit hierzu nach Verhältniß der Zeit abgemessen werden muß, die zum Erbauen einer Verschanzung nöthig thut.

Um den ersten Anfang noch leichter zu machen, kann man auch ausser den Hauptquartieren, alles übrige Terrain weglassen.

Die Stärke der Festungen kann man auf verschiedene Arten angeben. Man giebt ihnen entweder einen Graben, der durch die Bresche ganz oder zum Theil zufällt. Man giebt ihnen mehr

mehr oder weniger Contra-Minen, stärkere oder schwächere Futtermauern gegen das Geschütz; Bombenfeste oder zu zerstörende Gewölbe entweder noch vor Niederschießung der vordern Futtermauer, oder erst nachher; oder auch die Eigenschaft mehr oder weniger Garnison zu fassen. — Durch dieselben Mittel läßt sich auch die Größe, Festigkeit und übrige Verschiedenheit der Städte, Flecken und Forts bestimmen.

Dritte Abtheilung.

Entwurf eines Spiels auf der 2ten Platte.

Erster Abschnitt.

Gränzen und Einrichtung der beyden Länder.

Die Gränze der beyden Länder macht die Linie A B. Beyde Länder haben eine gleiche Anzahl Städte, Flecken und Dörfer, und nur das, zwischen diesen Oertern liegende Terrain ist verschieden. Die Städte C D E und F sind Festungen, wie schon aus der Zeichnung erhellt. Wir brauchen hier nur noch zu erinnern, daß sie unter allen übrigen die einzigen sind, welche nur eine Truppen-Brigade fassen können.

Wir wollen ein jedes Land in zwey Provinzen eintheilen, von denen die ersten Städte in dem untern Lande, in welchem O die Hauptstadt ist, I und K, und in dem obern Lande, in welchem N die Hauptstadt ist, L und M sind. Eine jede Provinz-Stadt hat zwey Distrikt-

strikt-Städte, welche in der Provinz K, im Lande O, D und G, in der Provinz I aber, C und G heißen; im Lande N zeigen F und H, die Distrikt-Städte der Provinzstadt M, E und H aber, die der Provinz L an. Eine jede Festung beyder Länder, hat 7 Dorffelder, und zwar diejenigen unter sich, welche zwischen der Gränze der Mittellinie beyder Länder und den nähesten, hinter den Festungslinien herlaufenden Quadraten liegen, außerdem aber noch diejenigen Dörfer, welche nur bloß, mit einer solchen Festung, auf der davon herlaufenden Heerstraße Gemeinschaft haben. Eine jede Provinzstadt hat aber auch unmittelbar 4 Dorf-Quadrate, nämlich diejenigen unter sich, die auf die auf den Linien L M oder I K oder die so liegen, daß sie bloß mit der Provinzstadt auf einer Heerstraße Gemeinschaft haben. Die Städte G und H haben nun noch den Rest derjenigen Dörfer unter sich, welche auf ihrer Seite sich befinden.

Alle übrige Eigenheiten der Wohnörter und Länder zeigt die Charte deutlicher.

Was nun die Armee eines jeden Theils betrifft, so soll diese bestehen, aus 4 Brigaden-Artilleristen, wovon eine beritten ist, 2 Brigaden

den=Cavallerie, von welchen eine leichte Cavallerie ist, und aus 8 Brigaden=Infanterie. Der Train eines solchen Corps besteht aus 2 Batterie=Belagerungs= und aus 4 Batterie=Feld=Geschütz, aus 2 Brigaden Bäckerey, und aus 4 Brigaden Transport=Wagen. Das Magazin der Vertheidigungsmittel eines jeden kann bestehen, aus 8 Pallisaden, 8 Schanzkorb= oder Faschinen=Linien, 4 Sturmbrücken, und 4 Sturmleitern, 3 Ponton=Brücken und etwa 12 einfachen Minenladungen.

Da ein jedes Land 40 Quadrate hat, welche die Erndte nach der Hauptstadt liefern, und die Truppen täglich 14 Portionen, die Reitpferde täglich 3, die Bäckerey=Pferde täglich 2, die Artillerie=Pferde täglich 6, und die Transportpferde täglich 4, also die Armeen täglich 15 Rationen und mit den gebackenen oder den Portionen 29, wofür man 30 Rationen setzen kann, gebrauchen, so muß das Magazin für einen ganzen Feldzug 30 + 48 oder 1440 Rationen betragen, also muß jedes bewohnte Quadrat in der Erndte 1440/40 = 36 Rationen liefern.

Nehmen wir nun an, daß der Feldzug den 1sten May eröffnet wird, so sind noch in den Magazinen für die Monate May, Juni, Juli, Au=

August Proviant, also noch 480 Rationen vorhanden. Da nun die Festungen nicht allein die sichersten Orte, sondern auch die am weitesten vorgesteckten Punkte der Parallel sind, so thut man am besten hier die Magazine und die Bäckereyen anzulegen.

Zweyter Abschnitt.

Operationsplane der Armeen.

Wir wollen annehmen, die Armee des Landes O hat den ersten Zug. Da nun die Garnison 6 der Festungen C und D, wenn sie aus Cavallerie, reitender Artillerie oder auf Wagen gesetzter Infanterie bestehen, sich schon ganz zwischen die Städte H und F in die dasigen Wälder setzen können, so wird hierdurch das Land N wenigstens in den ersten Zügen des Feldzugs zum Defensivkriege gezwungen; doch kann es bey guter Anordnung und Vertheilung der Truppen, bey guter Versorgung der Festungen und einiger glücklichen Bewegungen dieß wohl wieder in einen Offensiv-Krieg verwandeln. Diese Disposition der Sachen räth also, daß man nicht den ganzen Vorrath in die Festungen E und F legt, sondern etwa den 4ten Theil in der Stadt H behält. Sobald aber die Armee die Festung E erreichen kann, so muß sie

hier auch einen guten Vorrath vorfinden, indem es ihr von hieraus am leichtesten wird, längst des Flusses, vielleicht wohl gar im Rükken des Feindes vorzugehn, und ihn von den linken Flügel seiner Gränze zu trennen, auf diese Weise würde man nicht allein die feindliche Offensive abgeschlagen haben, sondern ihn auch sehr leicht selbst zur Defensive bringen, und die Städte C G I in Gefahr setzen.

Der Plan dieser Armeen muß daher seyn, sich dem Feinde wo möglich zwischen E und F entgegen zu setzen, um ihn an einer Belagerung zu hindern. Glückt dieß nicht, so muß man F gut versorgen, welches durch den 4ten Theil der Magazins hinlänglich geschehen kann, die Waldpässe mit einem Corps besetzt lassen, und nun mit dem Hauptcorps von E aus, im Rükken des Feindes, längst des Flusses vordringen. Die Belagerung von E muß so viel wie möglich verhindert werden, daher gleich bey dieser Festung ein Corps zu ihrer besondern Deckung zu postiren, auch ist es nöthig, daß sich die Armee so lange wie möglich, zwischen E und H zu halten suche, und gienge dieß nicht mehr, und der Feind wäre nicht durch Bewegungen gegen seine rechte Flanke von der Festung wegzubrin-

zubringen; so müßte man selbst zu diesem Zwecke, eine Schlacht wagen, wenn sonst nur irgend Wahrscheinlichkeit zum glücklichen Erfolge ist. Gienge diese Schlacht verlohren, so gewährt das Gebürge zwischen L E und H hier die einzige Deckung.

Was die Stellung der Truppen anbetrifft, so wird es immer am dienlichsten seyn, die beyden vordern Festungen mit allen, zu ihrer Vertheidigung nöthigen und mit den ganzen Belagerungstrain zu versehen. In E wird also die reitende Artillerie-Brigade nebst einer Feld- und einer Belagerungs-Batterie, einer Ponton-Brücke und einer Wagenbrigade gestellt. In F kömmt eine Artillerie-Brigade mit einer Belagerungs- und einer Feld-Batterie, einer Wagenbrigade und 2 Pontonbrücken.

Eine Bäckerey steht in E, die andere in H. In dieser Stadt befinden sich auch 2 Artillerie- und 2 Infanterie Brigaden. In L und M in jedem 2 Infanterie-Brigaden, und in der Hauptstadt N die Cavallerie und 2 auf Wagen gesetzte Infanterie-Brigaden.

Dieß wäre nun die Anordnung des Defensiv gehenden Theils. Wir wollen jetzt die des offensiv gehenden betrachten. Da O den er-

sten Zug, also einen schon etwas versprechenden Vortheil über seinen Gegner hat; so muß er angreifender Theil seyn, wenn er sonst diesen Vortheil nicht selbst unnützerweise aufgeben will. Bey dem Angriffe des feindlichen Landes kann er auf 3 Wägen dieß zu erhalten suchen. Entweder wenn man 1) die Festung E erobert, und dann mit der Armee gegen L und H vordringt, und eine von diesen beyden Städten zu erobern sucht, oder 2) wenn man erst die Festung F erobert, und dann durch den Wald gegen die Hauptstadt N vorgeht, oder 3) wenn man sich mit der Armee zwischen beyde Festungen setzt, den Feind aus der Parallel vertreibt und die Stadt H angreift, wo man alsdann im Herzen des feindlichen Landes ist, und des Feindes Macht ganz trennen kann. Allein demungeachtet, ist dieser Entwurf doch der verwerflichste. Denn 1tens kann uns der Feind manche gute Stellung entgegen setzen, 2tens läuft keine Straße vom Fluße, und der einzigen Brücke, von da wir noch Kommunikation erhalten könnten, nach H, auch ist der Weg so lang und die Unternehmung so schwer, daß wir Bäckerey und auf den Transport-Wagen, den Unterhalt mitführen müssen. 3tens Haben

ben wir keinen festen Stützpunct, und behalten den Feind immer auf unsern Flanken, und vor der Tete. Er hatte an allen Orten feste Puncte und könnte uns von E und F aus nicht allein alle Transporte erschweren, sondern sobald er die Steinbrücke erobert hat, uns ganz von unserm Lande abschneiden, und wenn er sich dann mit einem starken Corps zwischen F und dem Fluße setzte, die ganze Armee zur Uebergabe zwingen. 4tens. Hätte der Feind bey diesem Marsche die beste Gelegenheit selbst eine unserer Festungen anzugreifen oder gefährliche Streifwege in unsere Lande vorzunehmen, indem unsere Armeen zur Abwehrung zu weit, und ganz ausser Verbindung der Gränze stände. — Man muß also zum Angriffs-Punct eine der beyden Festungen wählen. Da nun selbst nach Eroberung von F, noch die beschwerlichen Päße des Gebirgs zu überwinden sind, und der feindliche rechte Flügel, noch immer seinen festen Stützpunct E behält, von wo aus er selbst noch immer Streifwege in unserm Rücken vornehmen kann, da ihn der Fluß deckt, und die Gegend um C mehr offen, wir auch mit der Eroberung von F lange nicht so gut unser Land decken, als mit der von E, da alsdann der

leicht zu vertheidigende Fluß, unsere Gränze wird, und wir alle Uebergänge haben, auch der Feind nach dem Verluste von E, weit weniger Deckung hat, dahier die Gegend offener ist, er auch lange nicht das, gegen unsern Rücken und die zurückgezogene Flanke, von F aus, unternehmen kann, als dieß von E aus möglich ist, da uns jetzt der Fluß beständig deckt, und D den devensiven Theil der Front sichert; so halte ich die Festung E für den besten und entscheidendsten Angriffs-Punkt. Da aber der Feind ein Corps von E aus vorschieben wird, so muß diesen so lange eins entgegengesetzt werden, bis die Armee die Festung einschließen kann, und das feindliche Corps, durch die Gefahr, in welche sie andere Theile des feindlichen Landes setzt, zum Rückzuge zwingt. Um dieß aber zu erhalten, muß die Armee von C aus, nicht gerade gegen E anrücken, weil sie sonst den Feind hinter E in einer beynahe von vorne unüberwindlichen Stellung läßt, sondern sie muß über die Steinbrücke den Fluß passiren und grade gegen die Mitte des feindlichen Landes vorrücken, den Feind aus der Kommunication zwischen seinen beyden Festungen weg, und ihn gegen das Gebirge zu drängen suchen,

zugleich ein Corps von D aus, gegen F vorrük-
ken lassen, so, daß es allen Anschein hat, als
wollte man den Feind entweder zwischen H und
F angreifen oder F belagern; sobald nun der
Feind die Kommunication zwischen E und H
etwas schwächt, oder frey läßt; so muß sich der
linke Flügel der Armee sogleich rückwärts wen-
den und das Dorf auf der Straße von E nach
H zu besetzen suchen. Glückt dieß so muß in
demselben Tage das bis dahin bey C zurückge-
haltene Corps gegen E vorrücken und die feind-
lichen Truppen zu umgehen suchen, um ihnen
den Rückzug längst des Flusses herauf abzu-
schneiden. Hat der Feind hier weiter keine
Truppen gelassen, so wird dieß Corps eilen müs-
sen, die Straßen nach L zu besetzen, sobald nun
die feindliche Armee eine Bewegung rechts
macht, so zieht sich unser rechter Flügel an den
linken, verstärkt diesen und breitet sich längst
des Flußes aus, um die Transporte auf dem
Fluße, und den Rückweg über denselben zu
sichern. Das Corps von D kann nach Beschaf-
fenheit der Umstände, den Fluß herauf rücken
und die Steinbrücke decken, oder sich wieder
nach D zurück ziehen, wenn etwa der Feind ge-
gen dasselbe anrücken sollte. — Die Anordnung

der Truppen ist im Allgemeinen eben so als bey N, da diese der Lage der Städte am angemessensten ist, nur ist es hier besser die auf Wagen gesetzte Infanterie in die Stadt G, und die reitende Artillerie der feindlichen gegenüber, in die Festung C zu stellen.

Nachdem wir nun die Plane und die Anordnung beyder Theile zergliedert haben, so wollen wir die Operationen selbst einmal eine Zeitlang verfolgen, nur ist noch nöthig zu erinnern, daß man bey Anfange des Feldzuges der Infanterie, Cavallerie und überhaupt der ganzen Armee, sowohl Menschen als Pferde einen 2tägigen Unterhalt mit geben kann, welches also auch hier bey allen Theilen beyder Heere geschieht.

Tagebuch des Feldzugs.

1ter May.

O bricht zuerst mit seinen Truppen auf und läßt sie folgende Plätze besetzen. Die reitende Batterie aus C geht über die Steinbrücke und setzt sich auf das Feld 1. Die beyden Batterien aus G setzen sich in C und D. Die Batterie aus D setzt sich auf das Feld 2, indem sie erst grade auf der Straße nach der Steinbrücke,

bis in das Dorf, wo sich die Straße biegt, fort und dann über den Berg rechts geht. Die eine, auf Wagen gesetzte Infanterie-Brigade aus G, geht durch C über die Steinbrücke, die andere durch D über diese Brücke. Die erste setzt sich in 3 die 2te in 4. Die beyden Batterien aus C und D haben ihre Wagenbrigaden mitgenommen, und jede derselben hat 2 Laufbrücken auf sich. Die Wagen aus C, können nicht weiter, als bis in 5 kommen. Die Garnison aus K und I rücken auf den graden Straßen nach D und C vor. Die Infanterie aus O rückt durch G nach 6 und 7; die schwere Cavallerie geht durch G und D, ins Dorf 8; die leichte geht durch G und C nach 9. Die einzige Batterie in 2, lebt von eigenem Vorrathe, alle übrigen Truppen, die nicht auf der Straße L I stehen, leben aus D, aus welchem Magazine also 17 Rationen und für die Bäckerey 1 Ration abgeht, aus dem Magazin C, gehen aber nur 7 Rationen ab.

Der Marsch von N.

Um das Corps in 3. 1. 4. so viel wie möglich gleich zu vertreiben, rückt die Batterie aus F bis nach 10 und von da über 11 und 12 schräg auf den dabey liegenden schwarzen Berge.

ge. Eine Wagenbrigade mit 2 Laufbrücken bleibt bey ihr. Die reitende Batterie aus E geht durch das Dorf 13 und von da nach 14, nun steht die Batterie in 1 von zwey Seiten im Feuer, und ist zum Rückzuge gezwungen. Die eine Batterie aus H geht durch F nach 15; die andere in die Festung E. Die halben Garnisons aus L und M gehen gerade auf den Straßen nach E und F vor, die andern Hälften rücken in die Stadt H. Die eine Infanterie-Brigade aus dieser Stadt geht durch F nach 16; die andere in die Festung F selbst; die eine auf Wagen gesetzte Infanterie-Brigade aus N geht durch H und F nach 17; die schwere Cavallerie dabey nach 18; die andere Infanterie durch H und E nach 19; die leichte Cavallerie, durch E nach dem Dorfe 13. Die Batterien in 14 und bey 12 müssen von eigenem Proviant leben; alle übrige Truppen zehren aus H; aus welchem Magazine also 21 Rationen abgehen, von welchem 12 zu Portionen gebacken sind, außer diesem erfodert die Bäckerey noch 2 Rationen.

2ter May.

Marsch von O.

Der Feind hat einen großen Fehler gemacht, seine ganze Artillerie ohne Zusammenhang und ohne Unterstützung vor die Linie zu postiren, ehe noch seine Armee ordentlich versammlet ist. Um also diesen günstigen Augenblick zu nützen, und den Feind eine tüchtige Schlappe anzuhängen, beschließt man ihn anzugreifen.

Die Batterie in 1, zernichtet durch ihr Feuer die ganze feindliche Batterie auf dem schwarzen Berge, die Infanterie aus 3 rückt nach 29; die andere aus 4 nach 21 und beyde greifen so die Batterie in 14 an. Die Batterie aus 2 setzt sich in 12, indem sie bey 11 mittelst der Laufbrücke den Bach passirt; die aus D nach 2; die Infanterie aus 6, ins Dorf 8; die Tete der Garnison aus K in 22 und der Rest dieser Garnison in die Festung D. Die Wagen aus 3 und 4 gehen nach D. Die Wagen aus 5 gehen nach; die Infanterie aus 7, ins Dorf 23; die Batterie aus C ins Dorf 24; die Cavallerie aus 9 nach 25; die Tete der Colonne von I nach 26; der Rest nach E; die Cavallerie aus 8 in 28; auf diese Art sind beyde feindliche Flügel getrennt, und werden zum

Rückzuge gezwungen. Die Corps in 29 und 21, 28 und 12 müssen von eigenen Vorrath zehren, die übrigen Truppen leben aus D und C.

Man hätte auch so angreifen können, daß man die Infanterie in 29, und in 20 stellte. Die Batterie in 12 ins Dorf bey 2, und die aus D, ins Dorf 27 rücken ließ, die Cavallerie aus 8 aber, zur Unterstützung in 28 stellte, auf die Art würde zwar die Batterie in 15, zum Rückzuge gezwungen, allein das muß so auch, und entscheidender geschehen, überdem hätte man am linken Flügel eine Niederlage erleiden können, denn die Batterie der Feinde in 14, konnte die unsrige in 1, mit sammt der Infanterie im Holze 20, zugleich schlagen und so den Vortheil, daß man die Cavallerie in 13 zugleich mit angriff, leicht vereiteln, für den Angriff der Infanterie in 21, sicherte sich der Feind leicht, denn er konnte sie ganz einschließen und mit der seinigen angreifen.

Marsch von N.

Wenn man jetzt ein Treffen eingehen wollte, so müßte man mit dem Angriffe eines der feindlichen Corps, auch den Angriff der ganzen Armee verbinden, da sich alle diese Corps unterstützen,

stützen, es ist also besser gethan, wenn man die ganze Armee auf den rückwärts liegenden Höhen zusammenzieht und den feindlichen Angriff, auf eine Festung erwartet, sich unterdeß im Stand setzt und dann den Feind an der gefährlichsten Stelle anfällt. Die reitende Batterie aus 14, geht zwischen 21 und 12 durch, an 28 vorbey, über 30, und setzt sich auf den, gleich rechts, am Ravin liegenden schwarzen Berge. Der Rest der Colonne von L, geht durch E nach 31, die Batterie in E ladet unter 32 die Minen; die Cavallerie aus 13 setzt sich in 33: die Infanterie aus 19, in 34; die halbe Garnison aus H, nach 35; die andere Hälfte nach 36; der Rest der Colonne aus M nach F; die Garnison aus F, nach 37; die Infanterie aus 16, nach 38; die Infanterie aus 17, nach 10. Diese ganze Armee lebt aus dem Magazine von F, die andern Truppen aus E. In 40 setzt sich die Wagenbrigade der Infanterie aus 19.

3ter May.

Marsch von O

Jetzt muß man nun die ganze Armee sammlen, durch den rechten Flügel die feindliche Armee bey F zurückhalten, und durch fortgesetzte

Angriffe des Linken, die feindlichen Corps in 33 und 34 ganz über den Wald, bey 35 hinaus zu drängen suchen, um die Gegend von E frey zu machen. In dieser Absicht rückt die Batterie aus 2, nach 4; die Infanterie aus 8 nach 41; die Batterie aus 15, auf den dabey liegenden schwarzen Berg; die Batterie aus 1 geht über 3, schräg über 13, an 20 vorbey, über 14, 21, 42, 43 nach 44; die Infanterie aus 29 nach 3; die aus 21 nach 43; die Infanterie aus 23 nach 13; die aus 22 nach 8; die Cavallerie aus 28 über 42, zwischen 35 und 34 durch, bis vor E, dann auf die Straße nach L, bis 45; die Cavallerie aus 25, gerade aus über das Schleusenfeld von E, dicht um diese Festung auf die Straße nach L, über 45 nach 46; die Artillerie aus 24 nach 47; die Infanterie aus 26 nach 48. Der ganze rechte Flügel der Armee zehrt aus D, der linke von eigenen Vorrath. Die Wagen, die nach D gefahren sind, bringen alle Faschinen nach C. Der Cavallerie muß man so viel mitgeben, als sie, ohne Einschränkung ihrer Geschwindigkeit tragen kann.

Marsch

Marsch von N.

Wenn man auch jetzt genöthigt wird, die Gegend von E zu räumen; so ist es doch höchst nöthig, nicht allein zur Deckung von L und N, sondern auch zur bessern Wiedererreichung von E, die feindliche Cavallerie aus den Dörfern 45 und 46 zu vertreiben, und dabey die Zugänge von H zu schützen. Um daher die feindliche Cavallerie einzuschließen, geht die Infanterie aus 31 nach 47; durch E und über 35; die Cavallerie aus 33, geht durch E auf der Heerstraße nach 48, von hier wieder zurück über den Fluß nach 49; die Infanterie aus 34 geht nach 50, gerade durchs Holz an 35 vorbey; die Infanterie aus 35 geht über 47 nach 51; die reitende Batterie von dem schwarzen Berge bey 30 über 30, 28, 17 durch F und H nach 52; die Infanterie von 36 nach 53: die von 37 nach 54; die von 38 nach dem schwarzen Bergfeld bey 55; das Corps in 10, 18, 15 bleibt stehen. Dieß Corps zehrt aus F, verschanzt seine Front nach 11 und 17, mit Gruben und einer einfachen Erdbrustwehr, welches alles in diesem Tage fertig wird, läßt aber Durchgänge auf jedem Felde. Die Corps bey

H und auf der Straße von L, zehren aus H die Batterie in E ladet die Minen unter 56.

4ter May.

Marsch von O.

Da keine Infanterie der Cavallerie in 46 zur Unterstützung nahe genug steht; so ist diese ganze Brigade verlohren, wenn sie nicht durch die andere Cavallerie gerettet wird, und dieß kann nicht durch einen Angriff, sondern bloß durch eine Diversion geschehen, die man mit auszuführen droht, und die den Feind zwingt, zu detaschiren, zugleich muß aber auch die in 46 eingeschlossene Cavallerie den Angriff thun.

Sie greift also die, in 51 stehende Infanterie an, und da diese in der Ebene steht, und die Cavallerie leichte Reuterey ist; so wird der Feind gänzlich getödtet. Die Cavallerie aus 45 repassirt den Fluß, geht auf der Straße bis 48 fort, geht dann wieder über den Fluß, an 51 durch, und setzt sich in das Dorf 57. Hierdurch wird L, H und N bedroht; die Batterie aus 44 rückt jetzt nach 58; die aus 47 nach 59, die Infanterie aus 48 nach 60; die aus 43 nach 33, die aus 42 nach 34, die Wagen der Batterie von 44 noch 19; die Infanterie aus 13, nach

nach 63; die aus 41 nach 21; die aus 8 nach 41; auf diese Art hat nun die ganze Armee die beste Stellung zur Deckung der Belagerung und ihrer Communication; ihren Unterhalt zieht sie aus D, das Corps bey 35 aber, auf dem Flusse, das Corps bey 47 aus C. Die Cavallerie zehrt von dem Vorrathe des Dorfes, in welchem sie sich befindet; die Cavallerie die geschlagen hat, zehrt 2 Portionen auf, und da sie im vorigen Tage nur eine aufgezehrt, weil sie eine Fouragen-Ration aus dem Dorfe nahm; so hat sie also noch eine Portion, also gerade zum Unterhalt der Menschen, für den folgenden Tag; kann sie also im folgenden Tage, nicht wieder zur Armee kommen, oder sich an die andere Cavallerie schließen; so wird sie gezwungen, sich zu ergeben. Die beyden mit Faschinen beladenen Wagen-Brigaden, in der Nähe von C gehen, die eine unter die Batterie bey 47, die andere nach 47 selbst.

Marsch von N

Da der Feind die Festung E unter das Feuer, zwey seiner Batterien gesetzt hat; so ist unsere Artillerie gezwungen, den Wall zu verlassen und sich in die Gewölbe zu begeben, die

Schleusen läßt man so lange noch zu, bis der Feind zum Sturm anrückt. Wenn man nun L und M retten will, so muß die Cavallerie in 49, gleich dahin aufbrechen, oder man müßte die Corps von H zurück ziehen, und diese Stadt einem Bombardement aussetzen. Die Cavallerie aus 49, setzt sich also in L, die Infanterie aus 54 in N, auf das linke Quadrat; die Infanterie von dem schwarzen Berge bey 55 setzt sich in 64; die Infanterie aus 47 geht nach H; die Infanterie in 50 verschanzt sich nach dem Dorfe und dem Flusse zu, mit Wolfsgruben; das Corps bey F. bleibt in seiner Stellung; die Garnison ladet die Minen unter 65. Das Corps bey H und die Garnisons in L und M zehren aus H. Die Brigade in 50 aus E. Das Corps bey F aus diesem Orte. Eine Wagenbrigade geht aus H oder F, mit zwey kleinen Minen nach 52.

1ster Juni.

Marsch von O.

Die Batterie in 59 legt 4 Faschinen-Reihen grade vor sich, gegen die Festung. Die leere Wagenbrigade rückt nach 66, wo sich die Infanterie aus 60, auch hin begiebt; die volle

Wagenbrigade rückt unter die Batterie; die Cavallerie muß nun ihren Rückzug antreten, sie passirt also den Fluß, umgeht die feindliche Brigade, und setzt sich ins Dorf 45; die Cavallerie aus 57 passirt ebenfalls den Fluß, geht bis 48 und von da ins Dorf 67; die reitende Batterie in 58, setzt sich in 68; die Infanterie in 34, in 69; die Infanterie in 21 in 70. Damit das Magazin in D nicht zu sehr angegriffen wird, so zehrt das Corps in 4 und 41 aus G. Die Armee vor E aber erhält ihren Unterhalt auf dem Flusse von D aus. Die Cavallerie-Brigaden nehmen aus den Dörfern ihren Unterhalt, für diesen Tag, in welchen sie stehen.

Marsch von N.

Da der Feind den Fehler gemacht hat, den Paß bey 48, frey zu lassen; so rückt die Cavallerie aus L, nach 71, und erhält ihren Unterhalt aus E, die Infanterie in 50, verschanzt sich nun auch auf den Seiten, gegen den Wald zu, mit Gruben; die Infanterie aus 53 rückt nach 47. Da man jetzt E entsetzen muß, und dieß nur entweder dadurch geschehen kann, daß man den Feind die Comunication mit seinen

Magazinen abzuschneiden sucht, oder daß man eine Schlacht gewinnt, in beyden Fällen aber erst die Gegend von H sicher gestellt seyn muß, so geht die Infanterie aus N, nach 54; die Infanterie aus H, nach F; die Garnison von F, nach 27, die Infanterie in 10, nach 16; die Cavallerie in 18, nach 73; die Batterie in 15, nach 72; die Artillerie-Brigade in 52, legt unter 52, eine Flattermine, mit dem Heerde nach der Stadt; die Wagen-Brigade mit dem übrigen Pulver fährt, nun nach 54; das schwere Geschütz in E feuert auf die feindliche Batterie in 59, und schießt also 2 Faschinen-Linien weg.

2ter Juni.

Marsch von O.

Die Batterie in 59, legt wieder 4 Faschinen Reihen; die Infanterie in 66 macht 4 Faschinen Reihen; die Cavallerie in 45, setzt sich in 60, bey die Batterie; die in 67, setzt sich in 19; die Infanterie aus 19, in 45; die Brigaden in 69 und 70, machen Verhau; die Batterie in 68, Gruben, wie auch die Infanterie in 63. Das Corps in 41 und 4 verschanzt sich

vor

vor der Front mit einer Reihe Gruben und einer einfachen Erdbrustwehr.

Marsch von N.

Da die Cavallerie in 71 durch E den Feind im Rücken, und das Corps bey F, ihn in die Flanke kommen kann; so beschließt man, ihn einmal von seinen Magazinen abzuschneiden. Demnach rückt die Cavallerie von 71 nach 74; die reitende Batterie aus 52 durch H F und 27, über 28 nach 75, die Cavallerie aus 73 nach 8; die Batterie aus 73, durch 27 nach 77 auf den schwarzen Berg; die Infanterie von 27, nach 76; die Infanterie von 16, nach 28; die Garnison von F, nach 27; die Infanterie von 54, nach F; die Infanterie von 53 und 47, nach H; die Infanterie von 50, nach L.

3ter Juny.

Marsch von O.

Da nicht einmal alle Corps der Armeen noch auf 2 Tage Lebensmittel haben, und die Batterie bey 77 nicht allein das Magazin in D, in Gefahr setzt, sondern auch die Wasser-Communication abschneidet, so muß höchstens in zwey Tagen, die Communication wieder eröffnet wer-

 den

den, sonst würde man zur Uebergabe gezwungen werden. Um also die Cavallerie aus 74, wegzutreiben, rückt die Infanterie aus 41 auf die Brücke; die Batterie in 4, nach 5; die Batterie bey 12, geht nach 78; die Cavallerie in 19, nach 79; die Infanterie in 63, nach 80; um eine Diversion zu machen, rückt die Batterie in 68, nach 36; die Infanterie in 69, nach 40; die Infanterie in 70, nach 33; die Cavallerie in 60, geht über 24; 48, über die Brücke von 13, nach 4; die Garnison in G legt Minen unter 82; die Infanterie in 66 legt ihre 4 Faschinen auf den Wagen, dieser geht nach 59; die Batterie daselbst, legt 2 Erdverschanzungen und die Infanterie in 66, macht wieder 4 Stücke Faschinenverschanzungen. Die Armee an dem Flusse, und das Corps vor H, zehrt von eigenen Vorrath.

Marsch von N.

Die Batterie bey 77 feuert mit Haubitzen in die Stadt D, und steckt sie in Brand. Da die feindliche Armee nur noch auf einen Tag Lebensmittel hat, so muß sie im folgenden Zuge zurück, wenn wir ihr diesen Tag noch die Gemeinschaft benehmen, und einem Treffen ausweichen

weichen. Die Cavallerie in 74, geht nach 23, die Infanterie in 76, mit 6 Portionen nach 81; die Cavallerie in 8 nach 83; die Batterie in 75 nach 84; die Infanterie aus 28 nach 85; die Infanterie in 27 nach F; die Garnison in F nach H und die Hälfte von hier nach N; die Artillerie in E feuert die zwey Erdverschanzungen weg, das Corps von D, lebt aus F, das Corps in 81 lebt von eigenen Vorrathe, die Pferde aus 23.

4ter Juni.

Marsch von O

Wir müssen jetzt den Fehler des Feindes benutzen, daß er nicht mit seiner Cavallerie in 74, die Stadt G besetzt hat, in welchem Falle die Hauptstadt verlohren wäre, und gleich diesen wichtigen Ort besetzen. Die Garnison von C rückt nach G, eben so wie die Garnison von D, da auch jetzt die Festung D einer Belagerung ausgesetzt ist, so läßt die Batterie in 78, ihre Kanonen zurück, setzt sich auf ihre Wagen, schlägt nach 73 eine Brücke, geht dann über 72 und 27 nach 86; die Cavallerie aus 79 geht neben dieser Artillerie gleich nach D, die Batterie in 5 setzt sich auf die Steinbrücke; die

dasige Infanterie geht nach 87; die Infanterie in 80, geht nach 88; die Cavallerie in 4, geht nach 89; die Infanterie in 66, geht nach C. Da die Einäscherung der Stadt H zwey Tage erfodert, und die dasigen Corps ganz abgeschnitten sind, und nur auf so lange Provision haben; so zieht sich die Infanterie in 45, nach 19; die in 40, nach 63, und die Batterie von 36, nach 42; die Batterie in 59, legt 4 Faschinen. Die Corps zehren von eigenem Vorrathe, ausser den Garnisons.

Marsch von N.

Das Corps in 81, ist zum Rückzug gezwungen, allein wenn es Verstärkung erhält, so kann es noch die Communication hemmen, die Cavallerie in 23, geht nach 90, die Infanterie nach 91; die Cavallerie in 83, mit 4 Portions nach 92; die Batterie bey 77, äschert D ein, die Infanterie in 85, geht nach 84; die reitende Batterie in 84, über 8, 4 und 13, nach E; die Batterie in E, nach H; die Infanterie aus H, nach 93 und 94; die Infanterie aus N, nach H; die aus L, nach 50.

Die Wagen der Batterie bey 77 formiren die Wagenburg; die Cavallerie-Corps zehren aus den Dörfern; die übrigen Truppen aus den Magazinen.

1ter Juli.

Marsch von O.

Die Armee bey 42, ist noch sehr weit und muß doch so wie die andern Corps, bey der Steinbrücke Kommunikation erhalten. Die Batterie auf der Steinbrücke kann mit den Kanonen nicht fort, wenn sie nach C will. Die Infanterie in 87 und 88, geht also nach 97 und 98; die Batterie nach 99; die Hälfte der Garnison aus G, nach 100; die Garnison aus C, nach 101; und da sich die Batterie in 59, doch nicht länger halten kann, grade da sie jetzt die Bresche schießen könnte, so geht sie nach C; die auf Wagen gesetzte Artillerie in 86, über 93 nach D; die dasige Cavallerie nach G; das Corps bey 42 nimmt Fourage aus dem Dorfe mit, und die reitende Batterie geht über 28, 17, 18, 15, und 96 nach 8; die Infanterie aus 63, nach 96; die, aus 19, nach 80; die, aus 33, nach 41; das Corps in 80, zehrt

den letzten Vorrath auf; die andern Truppen leben aus C.

Marsch von N.

Da noch ein ziemlich starkes feindliches Corps abgeschnitten ist; so muß man dieß noch den folgenden Tag zu verlängern suchen, um es zur Uebergabe zu zwingen, daher rückt die reitende Batterie in E, nach der Steinbrücke; die Cavallerie in 90, nach 23; die Infanterie in 94, nach 74; die, in 91, nach 102; die Cavallerie in 92, durch 84, über 22, 76, um 8 herum, über 89 und 74, nach 5; die Infanterie in 93, nach 3; die Infanterie in 50, nach E; die Batterie in H, nach F; die Garnison aus F, nach 85; die Infanterie in 84, nach 77; die Batterie bey 77, schießt die Brücke von D nach 8, ab, und hemmt dadurch dem feindlichen Corps den Rückweg; die Armee bey 3 lebt aus E, das Corps vor D aus F.

2ter Juli.

Marsch von O.

Die Batterie in D schießt die Wagenburg von der feindlichen Batterie weg; die reitende

Batte-

Batterie in 8, geht über 28, bey 27 weg, nach 103, wo sie die feindliche Batterie nichts thun darf, weil sie sonst von der Festung ruinirt wird. Um das Corps der Feinde, von der Brücke weg zu drängen, rückt die Batterie aus C, nach 91; die Infanterie aus 101 und 102, nach 104 und 105, die Infanterie aus 97 und 98, nach 106 und 107, die Cavallerie aus G nach 108; die Infanterie nach C; die Garnison in D, legt Minen unter 109; die Infanterie bey 96, setzt sich in die Dörfer 27, 17, und 110, und zehrt für diesen Tag aus denselben; alle übrige Truppen leben aus den Magazinen.

Marsch von N

Der Feind ist nun in die Defensive geworfen, und wir müssen nun, ehe wir etwas unternehmen, unsere Armee vorher in einer guten und gelegenen Stellung zusammen ziehen. Die Batterie aus F geht nach 111; die bey 77 nach 112; die Infanterie aus 85 nach 113; die aus 77 nach 75; die Cavallerie aus 5 nach 8; die reitende Batterie von der Brücke nach 102; die Cavallerie aus 23 nach 74; die Infanterie aus

74 nach 89; die aus 102 auf die dasige Brük-
ke bey 89, die Infanterie in 3 nach F.

So wäre nun die ganze Armee völlig vereinigt und die Festungen und die Hauptstadt sicher. Die Nahrung kömmt über die Steinbrücke aus F und E, und da die feindliche abgeschnittene Infanterie außer der in 27, die sich nach 95 an die Batterien anschließen kann, keinen Unterhalt aus den Dörfern mehr erlangen kann; so wird sie gezwungen seyn, sich zu ergeben, wenn sonst nicht der Feind, noch ganz besondere Bewegungen ausfindig zu machen weiß, durch welche sie zu einen neuen Vorrath kommt.

Wollte man nun offensiv agiren, so würde es wohl das Beste seyn, den Feind aus seinen furchtbaren Lager erst zu vertreiben, und dieß wo möglich durch eine Diversion der Cavallerie wenn der Feind das Dorf 92 unbesetzt ließe; geschähe dieß aber nicht, so müßte man die feindliche reitende Artillerie durch einen Infanterie Angriff vertreiben, und dann D zum Angriffspunkt machen.

Ich glaube, es ist überflüssig, diese Beyspiele weiter auszuführen, da man den Leser auch etwas überlassen muß, und man, den Geist dieses Spiels recht gut aus dem bisher gesagten, schon hinlänglich ersehen kann.

Verän-

Veränderung
der vorhergehenden Regeln, wenn man auf der dritten Platte, ein Belagerungsspiel führen will.

Erste Abtheilung.
Erklärung der Charte und Vorbereitung zum Spiel.

Der Hauptwall und die Aussenwerke der Festung sind gelb angelegt, und mit einer rothen Kante eingefaßt. Diese rothe Kante zeigt die Futtermauer an. Der Hauptwall ist 30, und die Aussenwerke 20 Fuß hoch. Unter allen Festungsquadraten die roth gekreuzt sind, befinden sich Gewölbe. Auf einem jeden solchen Felde können zwey Truppen-Brigaden stehen, eine nämlich auf dem Walle, die andern in den Gewölben. Diese Festungsgewölbe sind vollkommen Bombenfest, sie haben Schieß-Scharten, aus welchen die darin stehende Artillerie feuern kann, doch kann diese im Gewölbe nur den graden Kanonenschuß gebrauchen; die

schwarz

schwarz gekreuzten Felder a sind 10 Fuß hohe, starke Blockhäuser, auf, oder in die man Artillerie oder andere Truppen stellen kann. Will man Artillerie darauf stellen, so darf dieß jedoch nur Feldgeschütz seyn. Diese Blockhäuser liegen nicht in, sondern auf dem Walle. Wenn sich eine Figur von dem Walle oder von einem Blockhause in die Gewölbe, oder in das Blockhaus begeben will, so erfodert diese, so wie die entgegengesetzte Bewegung einen ganzen Zug, während welchem sie also nichts mehr thun kann, wenn die Arbeit nicht sonst für gar keinen Zug gerechnet wird. Längst der Brustwehr des Walles steht ganz herunter ein Blockhaus, dessen sich die auf dem Walle stehenden Batterien bedienen müssen, wenn sie gegen das feindliche Wurfgeschütz sich sichern und doch nicht vom Walle in die Kasematten gehen wollen, um noch den Feind in der Ferne zu beschießen. In diesen Brustwehr-Blockhäusern kann jedoch nur auch bloß gerades Feuer von dem Geschütz angewandt werden: rückt eine Brigade vom Walle hinein: so kostet es ihr auch einen ganzen Zug.

Der bedeckte Weg b b ist mit dem Horizonte c c gleich, das um ihn herlaufende Glacis,

welches mit Grün verwaschen ist, ist eine mit Vallisaden besetzte ablaufende Brustwehr. Die starken schwarzen Streifen d d zeigen die Ausgänge, oder so genannten Schlangen, vor welchen sich aber Barrieren befinden, und die also diese Stellen immer den Feinde eben so unzugänglich machen, als es die übrigen Punkte der Pallisadirung für ihm sind. — Die schwarz gekreuzten Felder e, sind eben so starke Blockhäuser, und eben so hoch als die auf dem Walle mit a a bezeichneten, diese im bedeckten Wege liegen auf, und mit dem Horizont c c gleich hoch. Unter denen, mit rothen Punktirungs-Linien versehenen Feldern des bedeckten Wegs und des Glacis, laufen die Minengänge. Die ganze Contre-Escarpe ist, so wie die Escarpe mit einer Futter-Mauer versehen, welches hier ebenfalls durch die rothe Einfassung angezeigt ist. Die Blockhäuser haben auf allen Ecken und Seiten, Ausgänge, die jedoch für den Feind gesperrt sind, sobald sich eine Truppen-Brigade auf dem Blockhaus-Felde befindet.

Der Graben ist 20 Fuß tief und ausser den Theilen f f trocken, kann aber mittelst des Bären, g, sogleich mit Wasser gefüllt, und mittelst

telst des Bären h, eben so geschwind vom Wasser befreyet werden. Die Seiten und Ecken, die von denen, im bedeckten Wege liegenden Blockhäusern, an den Graben stoßen, und die Contre-Escarpe mit bilden, haben für Infanterie, Ausgänge in den Graben. Auf diesen Blockhaus-Feldern, sind auch die Eingänge der Minen-Gallerie. Die Felder k k, welche roth angelegt, sind die Thore des Hauptwalls; die aber der feindlichen Passage, eben so starke Hindernisse, als alle übrige Stellen des Walls entgegen setzen, sobald diese Thore mit einer streitbaren Truppen-Brigade besetzt sind.

Die von diesen Thorfeldern, über die Außenwerke, nach den Schlangen laufenden schwarzen Streifen, zeigen die Brücken- oder Hauptausgänge der Festung an, welche der Feind niemals zur Passage des Grabens benuzzen kann, sobald das Quadrat des Aussenwerks, oder des Haupt-Walls, nach welchen sie nun grade führen, mit einer streitbaren Truppen-Brigade besetzt ist. So lange der Graben ohne Wasser gelassen wird, wären diese Brücken nicht nöthig, weil man dann, auch mit Geschütz und Pferden, die Außenwerke auf den Appa-

rellen erreichen kann. Diese Apparellen treten aus den Graben auf dieselben Felder, und in derselben Richtung auf die Werke, wo die Brükken liegen.

Der ganze Wall, so wie die Blockhäuser, haben oben eine Erdbrustwehr, welche die auf ihnen gestellte Truppen und Maschinen gegen grades Kanonenfeuer, so lange sie stehen, dekken. Die Brustwehr der, mit Schieß-Scharten versehenen Gewölbe, ist die Futtermauer des Walles, so lange dieselbe steht. Alle übrigen Felder des Hauptwalls, ausser den Blockhausfeldern, haben ebenfalls Bombenfeste, jedoch nicht mit Schieß-Scharten versehene Gewölbe, welche zum sichern Aufenthalt der Truppen bestimmt sind. Uebrigens können hier, so wie im großen Spiele auf einem Wall-Gewölbe oder Wohn-Orte nur höchstens 1 Truppen-Brigade nebst 1 Batterie und 1 Wagen-Brigade Platz finden. Der Vorrath anderer Kriegs-Bedürfnisse, auf einer solchen Stelle, kann aber ebenfalls so groß seyn als man will.

Allein solch ein ganzer Vorrath verdirbt, so wie im großen Spiele, denselben Zug in welchem das Feld, auf welchem er liegt, ohne Figur ist, es müßte denn seyn, daß der Vorrath

in einem Wohnorte, Gewölbe oder Blockhause läge, in welchem Falle er völlig sicher ist. Die Wohnhäuser der Festung sind mit roth angelegt, haben auf allen Seiten Ausgänge, und sind eben so stark als die Stadthäuser im großen Spiele. Die Brigaden unter dem Walle, können aus ihren Gewölben, auf ihren eigenen Feldern, sogleich auf den Wall, oder in die Stadt treten, da sich nach beyden Orten, die nöthigen Ausgänge befinden. Eben so können alle Figuren, vom Walle, sogleich in die Stadt oder aus dieser, auf den Wall treten. Infanterie kann auch aus allen Puncten, welche von den mit Schieß-Scharten versehenen Gewölben, oder Kasematten, den Graben berühren, und also selbst einen Theil der Escarpe ausmachen, diese Escarpe aus den genannten Gewölben passiren und in den Graben treten. Diese Infanterie-Ausgänge, oder sogenannten Ausfälle, sind zu jeder Zeit, gegen den Feind eben so impassabel als andere Stellen der Wall-Futtermauer. — Die Bären werden von der Truppen-Brigade aufgezogen, oder zugesetzt, welche sich auf dem Quadrate des Hauptwalls befindet, auf welchem der Bäre zuläuft; übrigens giebt eine sol-

che Schleuse keinen Graben-Uebergang. Die obere Kante derselben liegt mit dem Horizonte gleich. — Wo in dem bedeckten Wege, auf einem Quadrate, an einer Seite desselben, eine schwarze Punctirung herläuft, da ist eine Palisadirung, deren innere Seite auf dem Felde ist, auf welchem sie sich befindet. Diese sogenannten Tambours haben Ausgänge, welche aber nur der versperren kann, welcher an der innern Seite derselben sich befindet.

Das einzige Magazin der Lebens-Mittel, und die Bäckerey ist auf dem Felde L. Alle Brigaden, welche innerhalb der äussern Glacis-Linie stehen, leben davon, es müßte dann seyn, daß sie ganz von feindlichen Truppen umringt wären. Sobald der Graben mit Wasser angefüllt ist, so haben die Truppen im bedeckten Wege, und auf dem Glacis sowohl als auf den Aussenwerken, ihre Kommunikation mit dem Hauptwalle und dem Magazine, mittelst der Brücken, über welche sie also ihren Unterhalt erhalten; es müßte denn seyn, daß diese Brükken entweder vom Feinde besetzt, oder ruinirt wären, in welchem Falle sie abgeschnitten sind.

Innerhalb der Hauptwalls-Futtermauer-Linie, kann daher keiner Brigade, der Gebrauch

des

des Magazins entzogen werden, als wenn sie ganz umringt wird und nicht vom Platze weichen kann. Uebrigens geben hier, so wie im großen Kriege, die aus der Festung aufs Feld fahrenden Heerstraßen, dieselben Vortheile, bey der Unterhaltung der Truppen, nur mit dem Unterschiede, daß man hier, selbst so weit vom Magazine, längst denselben vorrücken kann, als man will, und es doch noch zu nutzen im Stande ist, wenn man nicht abgeschnitten wird. Um sich aber auch in diesem Falle wieder retten zu können, erhält eine jede Brigade hier, so wie im großen Kriege, bey Anfang des Spiels, auf zwey Züge Lebensmittel mit, die aber, wenn sie einmal verlohren sind, aus dem Magazin nicht wieder ersetzt werden können als den 10ten, 20ten, 30ten, 40ten und 50ten Tag, da dieses in jedem Zuge nur immer so viel liefert, als der tägliche Unterhalt, der jedesmaligen Garnison erfordert.

Man sieht leicht ein, daß wenn das Haupt-Magazin für die Garnison verlohren ist, sie zur Uebergabe gezwungen wird. Der Verlust dieses Magazin-Feldes, ist also der Verlust des Spiels für die Belagerten. Dieses Magazin hat ein völlig Bombenfestes Gewölbe, aber

nur gewöhnliche Stadthaus-Mauren, und kann nur eine einzige Truppen-Brigade, so wie alle übrige Wohnfelder, fassen. In Absicht des Unterhalts ist die Einrichtung beyder Belagerer ähnlich, dieser wählt nämlich eins der umliegenden Dörfer zum Hauptquartier, und einzigem Magazine der Lebensmittel, und erhält nun von da aus dieselben, ebenfalls auf der Heerstraße in so großer Entfernung als er will, und selbst bis vor das Magazin der Festung. Alle in den Laufgruben, welche mit einer Heerstraße in Verbindung sind, stehende Brigaden, nutzen ebenfalls das Magazin, übrigens erhält eine jede feindliche Brigade im Anfange des Spiels auch hier auf 2 Züge Unterhalt, die aber nicht wieder ersetzt werden können als auch nur in den bemerkten 2 Tagen.

In Absicht aller übrigen Terrain-Gegenstände, ist zwischen dieser Charte, und der des großen Kriegs, kein Unterschied, nur muß ich noch erinnern, daß hier gar keine Erndte statt findet: daß die Dörfer keine Vorräthe, so wenig wie die Stadthäuser besitzen, daß man also daraus, seinen verlohrnen Vorrath, nicht wieder ersetzen kann, daß das ganze Spiel nur 60 Züge von jeder Parthey dauert, daß der Belagerer

gerer jedesmal den ersten Zug, und das Spiel verlohren hat, wenn er in dieser Zeit den Feind nicht zur Uebergabe zwingt. Da aber sein ganzer Unterhalt aus dem Hauptquartier kömmt, so kann er auch noch das Spiel verlieren, wenn ihn der Feind dasselbe wegnimmt, und ihn den Gebrauch des Magazins dadurch entzieht. Beyde Theile haben übrigens auf diese 60 Züge für ihre ganze Macht, den nöthigen Unterhalt, in ihren Magazinen liegen.

Der Belagerer stellt, bey Anfange des Spiels, seine Brigaden auf die Felder, welche ausser dem großen Kanonenschuß des bedeckten Wegs liegen, wie er will, der Belagerte aber, stellt willkührlich die seinigen, innerhalb des bedeckten Wegs und beyde fangen nun von hier aus zu agiren an.

Das Gewicht aller Sachen, bleibt hier so wie es im großem Spiele bestimmt ist.

Die Armee aber wird, da hier ein weit größerer Maaßstab statt findet, vergrößert, und das Wurfgeschütz von den Kanonen getrennt. Auf jedes Bollwerk der Festung wird, 1 schweres Wurfgeschütz, 1 schweres Belagerungs-Geschütz, 2 leichte Wurfgeschütze und 2 leichte Feld-Batterien, 1 leichte Cavallerie-Brigade, 6 Infante-

fanterie-Brigaden, 2 Pionier oder Sappeur, und 1 Minier-Brigade nebst 2 Wagen-Brigaden, gerechnet. Aus der leichten Artillerie der Festung werden 2 Brigaden reitender Batterien, gezogen. Der Belagerer erhält grade in allen Arten, noch einmal so viel Truppen, Geschütz und Wagen-Brigaden. Die Hälfte seiner Cavallerie ist aber nur leichte-, die andere Hälfte sind Curassier-Brigaden. Wenn man will, so kann auch die halbe Cavallerie der Festung aus schweren Brigaden, bestehen, welche aber wohl hier nicht so nutzbar seyn dürfen, wie sie es dem Feinde sind. Statt der Minier-Brigaden muß man kleine rothe, runde Minier-Zeichen bereit haben, welche man statt der wirklichen Minier-Figur gebraucht, so lange diese, zur Verfertigung der Minengänge unter der Erde arbeitet, und dadurch diese Figuren angezeigt. Uebrigens behalten also, die Zeichen eben die Eigenschaften, welche die Minierfiguren haben.

Zu den Artikeln der Kriegs-Bedürfnisse die gemacht werden können, kommen hier noch Faschinen-Schichten, welche 5 Fuß dick sind, 8 wiegen, und zur Verfertigung gewisser Erhöhungen gebraucht werden. Es können braun,

und

und schwarz gestreifte Blechplatten, von der Grösse seyn, daß sie grade in einen Wagen passen. Einer jeden Parthey könnte man halb so viel solcher Faschinen-Schichten geben, als sie Artillerie-Brigaden hat. Aus 4 Faschinen-Linien läßt sich eine solche Schicht machen, wenn eine streitbare Artillerie, Pionier, Minier oder Infanterie-Brigade, einen Zug Arbeit darauf wendet. Da man nun einen jeden der beyden spielenden Theile, eben so viel Faschinen-Linien austheilt, als seine Armee-Truppen-Brigaden zählt, so ist es besser, wenn man die eigentlichen Zeichen der Faschinen-Schichten, zum gemeinschaftlichen Einwechseln, und Gebrauche ausserhalb des Spiels zusammen liegen läßt. Palisaden-Linien erhält ein jeder halb so viel. Sturmleitern und Sturmbrücken für jede Artillerie-Brigade ein Sück. Ponton-Brükken, den 4ten Theil davon. Minenladungen, auf jede Artillerie-Brigade, 2 Ladungeu. — Ausser diesen einfachen Minenladungs-Zeichen müssen noch andere zum gemeinschaftlichen Gebrauch ausser dem Spiele zusammen liegen bleiben, die gegen einfache Zeichen ausgewechselt werden können, und folgende Einrichtung haben. Es sind quadratförmige rothe Blechplatten,

platten, auf einigen steht Nro. 1, auf andern steht in einer der 4 Ecken Nro. 4, und wieder auf andern steht auf der Mitte, Nro. 9. Wie und wozu diese Zeichen gebraucht werden, soll nachher gezeigt werden, hier ist nur noch zu bemerken, daß die mit Nro. 1 bezeichneten, so viel als zwey Einfache, die mit Nro. 4, 4 einfache, und die mit Nro. 9, 8 einfache Minenladungs-Zeichen zum Einwechseln erfodern.

Die übrigen Zeichen, als Verhau, Erdbrustwehr, und Gruben-Linien, muß man auch in genugsamer Anzahl vorräthig haben. Außerdem muß die Festung, die nöthige Zahl der einfachen Blockhaus-Decken, deren im bedeckten Wege 8 sind, nicht zu rechnen, noch 4 große solcher Blockhausdecken haben, welche 4 Quadrate bedecken, wovon aber nur eins wie die übrigen einfachen Blockhausdecken, gezeichnet seyn muß. Diese großen Decken werden in die Spitze der 4 Bollwerke gesetzt und zwar so, daß das darauf gekreuzte Feld, über das Blockhaus-Quadrat des Walles zu stehen kömmt.

Zum

Zum gemeinschaftlichen Gebrauche beyder Theile, müssen, wenn etwa noch neue Blockhäuser gebauet werden sollen, noch einige einfache Blockhaus-Decken bereit seyn.

Zwey-

Zweyte Abtheilung.
Handeln der Figuren.

Erster Abschnitt.
Bewegung derselben.

Erstens
In Absicht der Weite und Richtung.

Die Cavallerie geht auf das 33te Feld nach allen Richtungen.

Die reitende Artillerie eben so weit n. a. R.

Die Infanterie auf das 17te Feld n. a. Richt.

Die Fußartillerie eben so weit n. a. R.

Die Pionier, Minier und Sappeurs eben so weit, nach allen Richtungen.

Das schwere Wurfgeschütz geht auf das 9te Feld n. a. R.

Das Belagerungsgeschütz geht eben so n. a. R.

Das leichte Wurf- und Feld-Geschütz, geht auf das 17te Feld n. a. R.

Dasselbe mit reitender Artillerie auf das 33te Feld, n. a. R.

Die Wagen-Brigaden, können ohne Last auf das 33te Feld, mit Last aber, nur auf das 17te Feld, nach allen Richtungen, gehen.

Ausser

Ausser dieser Veränderung der Weite gilt hier alles übrige, was bey diesen Artikeln im großen Kriege gesagt ist, auch ist bey der Bewegung, in Absicht der Last gar nichts, und in Absicht der Terrain-Gegenstände, nur das zu erinnern, daß, da die Festungs-Graben und der Wall mit Mauern bekleidet sind, diese Mauern an jeder beliebigen Stelle, durch Infanterie, vermittelst der Sturmleitern, hinunter und hinauf gestiegen werden können, auch kann dieselbe, damit die Palisadirung des bedeckten Wegs passiren, im Fall man diese genannten Befestigungen nicht durch die bestimmten und gewöhnlichen Ausgänge passiren will. Allein dieser Aus- oder Eingänge der Festungswerke kann sich der Belagerer nicht bedienen, wenn eine streitbare Truppen-Brigade, des Belagerten, auf dem Felde steht, auf welchem sie sich befinden.

Zweyter Abschnitt.
Fechten der Truppen-Brigaden.

Folgendes ist hier verändert, und an die Stelle der im großen Spiele, zu gleichem Zwecke bestimmten Regeln zu setzen.

Zweytens.
Fechten in Absicht der Weite und Richtung.

Alles Geschütz, sowohl Kanonen als Musqueterie, kann nur nach den 8 graden Richtungen feuern. Das grobe Geschütz kann aber in dieser Richtung auch ricoschetiren, nachdem es auf ein Feld geschossen hat, in denselben Schuße hintereinander, mehreremale treffen, und zwar nach den ersten zwey Feldern, immer ein um zwey Quadrate wieder. Die Bomben und Kugeln lassen also immer nach zweyen Feldern die getroffen werden, eins unbeschädigt, frey liegen. Die Kugeln und Bomben wollen wir annehmen, gehen über die freyen Felder so hoch weg, daß sie keiner Brigade etwas schaden können, die mit dem ersten, von der Batterie in demselben Schuße, getroffenen Felde, entweder ganz in wagrechter Linie, oder 10 Fuß höher

stehen

stehen. Stehen sie aber nicht 10 Fuß höher als das genannte Feld, so werden sie eben so wie das erste Ricoschet-Feld von dem Striche der Bomben- oder der Kanonenkugeln, gefaßt.

Schweres Wurf-Geschütz, kann im Bogen auf das 20te Feld, über alle Gegenstände wegwerfen.

Belagerungs-Kanonen können eben so weit im graden Feuer schießen.

Die Bomben und Kugeln des leichten Wurf-Geschützes, und der Feld-Kanonen reichen auf ähnliche Art, wie die der schweren Geschütz-Arten, nur auf das 12te Feld.

Alles Geschütz kann ricoschetiren, nur darf das Feld des ersten Aufschlags beym schweren Wurfgeschütz, über das Standfeld der Batterie, nicht über 50 Fuß; bey den Belagerungs-Kanonen nicht über 20 Fuß; bey den leichten Wurf-Geschütz nicht über 20 Fuß; bey den Feld-Kanonen nicht über 10 Fuß erhoben seyn. Der letzte Aufschlag der beyden ersten Geschütz-Arten, kann dann, auf den 16ten; und bey den leichten Geschütz-Arten auf dem 8ten Felde seyn.

Man kann mit den Wurfsgeschützarten auch in grader Richtung, wie mit Kanonen feuern,

dann gehen die Bomben aber nur auf halbe Weite des größten Wurfs.

Man kann zwar mit den Kanonen-Batterien ebenfalls im Bogen feuern, und dann gehen die Kugeln eben so weit, als in grader Richtung, allein, auf diese Weise kann keine Figur beschädigt, sondern nur bloß brennbare Materie, als, noch nicht verbauete Faschinen, Pulver, Leitern oder Brücken, können in Brand gesteckt werden, wenn die Batterie schon einen Tag über auf ihrem Platze gestanden hat. Ist dieß nicht der Fall, so kann ein solcher Bogenschuß der Kanonen gar nichts beschädigen.

Man wird leicht einsehen, daß es noch immer Fälle geben kann, wo die Wirkung einer Batterie auf zwey Arten geschieht, und dieselben leicht selbst finden, nur muß man nicht vergessen, daß eine jede Wirkungsart ihre besondere Weite hat, in der sie nur angebracht werden kann.

Das Feuer der Infanterie kann nach den 8 graden Richtungen, bis auf das 6te Feld wirken. Der Choc derselben reicht eben so weit, doch in allen Richtungen.

Der Choc der Cavallerie kann den, auf dem 9ten Felde stehenden Feind treffen, und zwar

in

in allen Richtungen, wenn es leichte, aber bloß in den 8 graden Richtungen, wenn es schwere Reuter sind.

Die Artillerie hat ohne das grobe Geschütz gar keine Waffen. Eben so auch die Sappeur und Pionier-Brigaden.

Die Minierer haben zwar Waffen, die sie aber nur in den Minen-Gängen gegeneinander gebrauchen, und die nur den im Minen-Gange eines Nebenfeldes stehenden Feind tödten können. Uebrigens haben die Minierer in dieser Weite sowohl die Wirkung des Choes, als des Flinten-Feuers in ihrer Gewalt.

Die Wirkung des Feuers und des Choes sind hier dieselben, und können auch nur auf dieselbe Art, wie im großen Spiele entstehen.

Aus diesem Grunde sind auch, bey dem Artikel des Fechtens in Absicht der Gegenstände, nur folgende Punkte zu bemerken.

Da kein Werk der Festung 50 Fuß hoch ist, so kann auch keine Figur vom Walle aus, mit gradem Kanonen-Feuer getroffen werden, wenn sie nur eine Höhe von 50 Fuß, zwischen sich und der Wall-Artillerie hat.

Die Kanonen des Hauptwalls können über alle andere Werke der Festung wegstreichen, nur nicht über sich selbst oder die Bastions des Hauptwalls. Da die Aussenwerke niedriger als der Hauptwall sind, so können sie nicht über diesen wegstreichen. Streichen aber die Kanonen des letzteren über eine Erhöhung von 10 Fuß weg, die auf der entgegengesetzten Seite gleich steil abfällt, so wird das 3te hinterliegende Feld, wenn man das letzte der Höhe mitrechnet, wieder von den Kanonen getroffen. Daher können die Kanonen des Hauptwalls, wenn sie über ein Ravelin wegschießen, das Graben und das nächste Feld des bedeckten Wegs nicht treffen. Geht das Feuer aber über ein Blockhaus des bedeckten Wegs weg, so treffen sie das 2te Feld wieder. Das ganze Glacis ist übrigens von den Bollwerken vollkommen bestrichen.

Was hier in Bezug des Hauptwalls auf die Ravelins gesagt ist, das gilt auch von letzteren, in Bezug auf die Blockhäuser des bedeckten Wegs. Das Glacis aber liegt ebenfalls unter dem ganzen Feuer der Ravelins.

Die

Die in den Blockhäusern des bedeckten Wegs stehenden Geschütze, befinden sich auf der Linie des Horizontes, und können daher nicht über die Palisaden des bedeckten Weges weg, auf das Glacis schießen. Die in den Gewölben können bis auf das 12te von ihnen liegende Feld feuern, aber nicht über die Ravalins weg.

Die in den Blockhäusern des Hauptwalls stehenden Geschütze, können nicht über die Brustwehr desselben weg feuern, da ihr Feuer nur bloß gegen dieselben gerichtet seyn kann, wenn die Seiten der Blockhäuser nicht selbst die Brustwehr des Walls ausmachen. Die in den Brustwehr-Bedeckungen stehenden Brigaden können so weit feuern als möglich ist, und auch ricoschettiren. Da die Blockhäuser im bedeckten Wege, etwas über die Kante des Glacis, hervorragen, so können die auf denselben stehenden Geschütze, das ganze Glacis bestreichen.

Da sich in den Kasematten der Bollwerke, Infanterie-Ausgänge befinden; so kann dieselbe auch von daher ihren Choc gegen den Feind in Action bringen. Die Cavallerie hingegen, kann nur bloß durch die großen Ausgänge

der Festung, nämlich über die Brücken, und durch die Schlangen des Glacis, schlagen.

Die in den Blockhäusern stehenden Figuren können, so lange die Wände, und die Decke derselben noch steht, durch keinen Choc geschlagen werden.

Die in den Gewölben der Festung stehenden Brigaden, kann man nicht anders mit dem Choc der Truppen schlagen, als bis diese auf dem Walle oder in der Stadt stehen, oder wenn man sie vom Graben aus angreifen will; so muß vorher die Futtermauer der Gewölbe weggeschossen oder sonst auf irgend eine Art ruinirt seyn.

Da man die Palisaden des bedeckten Wegs mit Leitern passiren kann, so können auch die dahinter stehenden Brigaden, von der ausserhalb stehenden Infanterie mit Choc angegriffen werden, wenn diese entweder Leitern bey sich hat, oder wenn vorher die Palisaden weggeräumt sind.

Uebrigens versteht es sich, daß, da alle Werke der Festung Brustwehren haben, die hinter diesen Brustwehren stehenden Brigaden, so lange diese stehen, nicht von gradem Feuer getroffen werden können.

Die in Gewölben und Blockhäusern stehenden Brigaden, sind, so lange diese Werke nirgends eine Bresche haben, ganz gegen alles Feuer des Feindes völlig gesichert.

Von denen durch Faschinen-Schichten gemachten Erhöhungen, ist noch zu bemerken, daß die darauf stehende Brigade nicht durch Cavallerie, aber wohl durch Infanterie-Choc geschlagen werden kann, wenn sie nicht durch andere Befestigungen sich sichert.

Dritter Abschnitt.

Arbeiten der Truppen zur Erzeugung der Bedürfnisse.

Hier sind folgende Veränderungen in den Regeln des großen Krieges zu treffen.

Wenn eine Arbeit von der handelnden Brigade nicht einen ganzen Zug erfodert, so kann sie, nach der Vollendung derselben noch eine andere verrichten, die sich in dem Ueberreste der Zeit thun läßt. So kann z. B. eine Infanterie-Brigade 5 Felder passiren und dann noch auf dem 5ten Felde 2 Faschinen oder eine Erdbrustwehrlinie erbauen. Man wird nun leicht den Sinn dieser Hauptregel erkennen, und ihn auf mehrere Fälle anwenden können.

Außer den Artillerie- und Infanterie-Brigaden, hat man hier zur Verfertigung der Arbeiten noch besondere Figuren, die gar nicht fechten können, und die wir Sappeur-Brigaden genannt haben. Eine solche Sappeur-Brigade besitzt die besondere Eigenschaft, in einem Zuge mit 4 Faschinen-Linien doppelt so stark wie andere Truppen ihr Standfeld zu fortifiziren, und 8 Linien in einem Zuge zu legen.

Daß

Daß man mittelst der Faschinen erhöhete Batterie machen kann, ist schon bemerkt und man braucht hier nur noch zu sagen, daß dieß von den Brigaden eben so bewirkt wird, als wenn sie 4 Faschinen=Brustwehren baueten, nur mit dem Unterschiede, daß auf solche Art hingelegte Faschinen, nicht wie eine Brustwehr gegen feindliches Feuer decken, es müßte denn seyn, daß die Brigade, welche sich dadurch decken will, nicht auf dem Felde der Erhöhung, sondern hinter denselben sich befände. Es versteht sich, daß hier alles auf gleichem Horizonte angenommen ist. Eine jede Faschinen=Schicht (welche von 4 Faschinen=Linien gebildet wird) macht eine 5 Fuß hohe Erhöhung, die alle Truppenarten, wenn man es bevorwartet, ersteigen, und besetzt halten können. Doch darf nur Infanterie herunter choquiren. Uebrigens reicht alles Feuer nicht allein hinunter, sondern auch hinauf, wenn sie nicht auf Bergen selbst liegen, bey denen dieß nicht der Fall wäre.

Außer der Verfertigung dieser Verschanzungen, müssen wir noch erinnern, daß wenn man einen Damm über ein Wasser machen will, dieß nur dann geschieht, wenn das Wasser ganz ge-

füllt wird. Ein Bach wird aber mit 1, ein kleiner Fluß, der kein Feld breit ist, mit 2, und 1 Fluß, der noch ein Feld breit ist, mit 3 Faschinenschichten, oder mit 12 Faschinen-Linien gefüllt und dadurch in demselben Zuge, in welchem die letzte Faschine gelegt ist, gestaucht. — Wenn man über einen Morast einen Damm machen will, so erfodert derselbe, in derselben Breite, als diese Gewässer, nur halb so viel Faschinen, als letztere zum Fällen nöthig haben.

Bey Verfertigung der Minen ist folgendes zu bemerken.

Die Flatterminen werden, so wie im großen Kriege gemacht. Zur Verfertigung der Minengänge aber, in denen man die größesten Minen laden kann, hat man die Minierer. Eine solche Minier-Brigade kann in jedem Zuge, nur einen Minengang verfertigen, der von der Mitte eines Feldes, bis unter die Mitte eines der Nebenfelder geht. Sobald der Mineur unter einem Felde den Minengang gemacht hat, so bezeichnet er durch sein Fortrücken auf ein anderes Feld, die neue Verfertigung eines Ganges, unter diesem Felde. Bey jedem Zuge, den er thut, braucht derselbe zu seiner Arbeit 1 Pal

lisa-

lisaden-Linie, welche dann aus dem Spiele gelegt wird.

Ohne diese Pallisaden kann er keine Minengänge machen. Diese, zur Erbauung der Minengänge nöthigen Pallisaden müssen am Eingange der Mine sich befinden. D. h. auf dem Felde, auf welchem sich der Minengang anfängt. Uebrigens wird der Lauf der Minengänge hier, so wie im großen Kriege angezeigt. In einem schon verfertigten Minengange kann der Mineur so weit gehen, als auf dem Horizonte, und zugleich die größten Lasten von Pulver, mit sich fortnehmen. Das Hinlegen der Ladung an ihren bestimmten Ort, erfodert wieder von dem Mineur eine ganze Tagesarbeit; das Anzünden hingegen gar keine Zeit; dieß kann auch von andern Truppen, selbst im Vorbeygehen geschehen. Der Heerd, an welchem eine Mine angezündet wird, darf aber nicht über das 5te Feld von der Ladung entfernt seyn. Ist ein Mineur in dem Minengange, durch welchem man eine Mine anzündet; so ist er sogleich todt, in dem Augenblicke, worin die Mine springt.

Wenn ein Minengangfeld von einer Minen-Brigade besetzt ist, so darf sich keine andere Mi-

nen-Brigade mehr darauf setzen. D. h. also nichts anders, als daß in dem Raume des Minengangs unter einem Felde, nur eine Mineur-Brigade stehen kann. Man muß hier ja wohl bemerken, daß die oben agirenden Truppen nicht hier unter verstanden sind. Die Minirer einer Parthey können jedoch ihre Standörter wechselsweise, so wie die Brigaden einer Parthey, oberhalb selbst mit der größesten Pulver-Last passiren. Die Minirer können gar keine Lebensmittel mit unter die Erde nehmen, sondern erhalten dieselben mittelst ihres Minengangs, welches ihre Communications-Linie ist, durch die Laufgraben und Heerstraßen aus dem Hauptquartier. Hieraus folgt, daß ein Minengang immer in einem Laufgraben seinen Anfang haben muß, und daß der Minirer verhungert, wenn ihn die genannte Communication vom Feinde abgeschnitten wird.

Trennt ein Gewässer die Communication, so muß eine Brücke oder Damm dieselbe sichern.

Da die Minirer in demselben Augenblick unter die Erde treten, in dem sie einen Minengang anfangen, so wird sogleich der eigentliche Mineur aus dem Spiele gesetzt, und das Mineur-Zeichen statt demselben so lange gebraucht,

so

so lange die Mineurs im Minengange unter der Erde sich befinden; so bald sie aber wieder aus derselben auf die Oberfläche der Erde treten, so wird von dem Orte an, wo dieß geschieht, sogleich wieder der wirkliche Mineur statt des denselben bemerkenden Zeichens gebraucht.

Die Mineur-Brigade kann zwar selbst die größte Pulver-Last ohne Hinderniß fortbringen, doch kann dieß nur in einem Minengange geschehen, daher muß die Pulverladung bis auf das Feld, wo der Eingang des Ganges ist, gefahren werden. Uebrigens muß man noch bemerken, daß man keine Mine mehr anzünden kann, so bald der Minengang dahin von einem feindlichen Gange durchschnitten, oder von einer feindlichen Mineur-Brigade besetzt, oder von einer oberhalb stehenden feindlichen Brigade, durchgegraben ist. Ein solcher Durchbruch oder neuer Heerd, können auch außer Mineurs, Artillerie, Sappeurs, und Infanterie machen, doch kostet ihnen diese Arbeit, eben wie den erstern einen ganzen Zug. Indessen bleiben sie in dieser Arbeit alle über der Erde.

Auch kann jede dieser Brigaden die Minen anzünden, da sie an einem Eingange des nach der Mine führenden Ganges, steht. Macht

man

man den Schacht auf dem Felde, auf welchem die Mine liegt, so kann man die Ladung selbst, heraus nehmen. So viel von der Verfertigung.

Die Wirkung der Minen ist folgende:

Ist eine Mine mit dem Zeichen geladen, welches mit Nro. 1 bemerkt ist, so sprengt dieselbe bloß das einzige Feld, unter welchen sie sich befindet, zerstört aber unter der Erde zugleich alles, was sich unter den Nebenfeldern derselben befindet. Alles was über dem Minenfelde ist, wird ebenfalls gänzlich zertrümmert, und völlig unbrauchbar.

Ist eine Mine mit dem Zeichen geladen, dessen eine Ecke besonders bemerkt ist, so werden alle 4 Felder zersprengt, welche an diese Ecke stoßen, so daß wieder ein vollkommenes Quadrat von 4 Feldern aufgehoben wird. Unter der Erde zerstört jedoch diese Mine, alle Felder mit, welche Nebenfelder der 4 gesprengten sind. Der Efect ist oberhalb derselben, wie bey der vorigen Ladung, nur mit dem Unterschiede, daß er sich hier nicht auf ein, sondern auf die 4 Felder, die gesprengt sind, auf dieselbe Art ausdehnt.

Wird endlich eine Mine mit dem, mit Nro. 9 bemerkten Zeichen geladen, so sprengt sie 9 Felder, nämlich alle Nebenfelder des Minenfeldes, zugleich mit diesen. Unter der Erde zerstört sie aber auch noch die Nebenfelder, der gesprengten Felder, also in allen 25 Quadrate. Ihre Wirkung oberhalb der gesprengten Felder, ist wie bey den beyden erstern.

Alle gesprengte Felder einer Mine lassen Gründe entstehen, die man also dadurch anzeigt, wenn man gelb gemahlte Blech-Quadrate auf die gesprengten Quadrate legt.

Eine jede Mine kann nicht über 50 Fuß unter dem Horizonte, wegen des Wassers gelegt werden. Daher kann man unter dem Boden eines Grundes, also auch unter den schon gesprengten Feldern einer Mine nur noch Flatterminen anlegen und spielen lassen.

Aus dieser Regel folgt, daß wenn eine Mine unter irgend einer abgesonderten Höhe, z. B. unter einem freyliegenden Berg-Quadrate, sich befände, dieselbe nach dem sie gesprengt wäre, den Berg um 50 Fuß niedriger machte.

Eine größere Wirkung, als die, der 3ten Minenladung, läßt sich durch keine größere Ladung erhalten.

Vierter Abschnitt.

Arbeiten der Figuren, um Gegenstände zu zerstören.

Die Zerstörungsarten sind hier eben so, wie im großen Kriege, und werden auch, eben so wie da, durch die Truppen ausgeführt. Nur ist hier in Absicht der Zerstörung der Befestigungsmittel nachfolgendes besonders zu bemerken.

Die Futtermauern der Festungswerke, und die Schleusen haben einerley Stärke. Wenn man sie nieder schießt; so kann die Bresche durch Infanterie ohne Leitern passirt werden, weil die Bresche dann die Steile eines schwarzen Bergs erhält.

Allein will man die Futtermauer der Werke, und des Hauptwall's durch Kanonen-Feuer zerstören, und dadurch nicht allein, einen Wall-Aufgang hervorbringen, sondern auch die, in den Gewölben stehenden Truppen, ihrer Brustwehr berauben, so muß man den Fuß dieser Mauer sehen können, und dieß kann man nur am Rande des Grabens. Die obere Brustwehr der Werke sieht man erst auf dem 12ten

Felde

Felde davon. Will man aber beyde Gegenstände schon früher sehen, so muß jedes Feld weiter als die hier bestimmten, immer 10 Fuß höher stehen.

Daher kann man auch den Fuß des Walles, auf der Karte des Glacis schon sehen, wenn man nur noch eine 5 Fuß hohe Erhöhung hinzufügt.

Die Wände der Blockhäuser im bedeckten Wege kann man nicht eher als auf der Kante des Glacis sehen, und die, in den Bollwerken nur dann erst, wenn man selbst auf denselben steht.

Die Brustwehr oben auf den Blockhäusern kann man am Fuße des Glacis sehen.

Sowohl die Wall- als die Blockhausbrustwehren sind von einer Stärke und erfordern von den beyden schweren Geschütz-Arten, um sie zu zerstören nur zwey, von den beyden leichten Geschütz-Arten aber drey Salven, wenn diese Geschütze nicht über den 12ten Felde von der zu zerstörenden Brustwehr abstehen. Ist dieß aber der Fall, so muß das schwere Geschütz, um die Brustwehr zu zerstören, eine Salve mehr thun; schießt man 2 Seiten, die

an einander stoßen, von einem Blockhaus weg, so stürzt die Decke ein.

Es ist hier zu merken, daß wenn Wurfgeschütz eine Befestigung zerschießen will, dasselbe durch gerades Feuer geschehen muß.

Durch Ricoschet-Schüsse kann man keine Befestigung zerstören.

Wenn man die Futtermauer des Walls wegschießt; so fällt der davor liegende Graben halb zu.

Will man eine Wallfuttermauer zerstören, so hat man folgende Tafel:

Stand des Geschützes.	Caliber	Salven
nicht über dem 12ten Felde	Gr. W. Geschütz	4
	Kl. — — —	6
	Gr. Kanonen	4
	Kl. — — —	6
über dem 12ten Felde	Gr. W. Geschütz	6
	Gr. Kanonen	6

Wenn

Wenn auf diese Art der Fuß der Mauer weggeschossen ist, so stürzt die ganze Mauer ein, die Kasematten und die obere Wallbrustwehr ebenfalls, und die auf diesem Wallfelde stehende Brigade findet nun gar keine Bedeckung nicht allein nicht gegen das gerade Feuer des Feindes, sondern auch nicht gegen den Choc seiner, die Bresche ersteigenden Infanterie.

Wollte man nun die Schleusen- oder Graben-Mauern einschießen; so erfodert dieß in nämlicher Weite auch dieselbe Anzahl Salven.

Die Seiten der Blockhäuser sind halb so stark, als die Futtermauern und erfordern auch nur halb soviel Salven zu ihrer Zerstörung, als diese. Die Decken sind aber ganz so stark, die Faschinen und Erdbrustwehren und die Verhau-Linien haben hier, so wie im großen Kriege gegen die Wirkung des Geschützes, die nemliche Stärke. Wenn dieses sich von demselben über das 11te Feld hinaus befindet, so hält von der leichten Artillerie schon eine Brustwehrlinie, von der Belagerungs-Artillerie aber erst 2 Linien, eine volle Salve aus; ist dieß aber der Fall nicht, so braucht das Geschütz zu ihrer Zerstörung, nur halb so viel Salven zu thun, als in ersterer Weite.

Noch muß man hier erinnern, daß wenn die, zur Zerstörung einer Sache erforderlichen Geschütz-Salven, nicht alle gleich, ein aufeinander folgen, alsdann keine Wirkung davon erhalten wird.

Will man eine Faschinen-Erhöhung ganz wegschießen, so erfodert jede Schicht, in den beyden angegebenen Weiten, nämlich unter oder über dem 12ten Felde, eine Salve mehr, als bey den Brustwehr- oder Verhau-Linien nöthig thut.

Die Palisaden sind hier so stark, als im großen Kriege, nur muß man nicht vergessen, daß sie auch noch einmal so stark, gegen die Wirkung des Geschütz-Feuers werden, wenn sich dasselbe mehr als 12 Felder davon befindet.

Dle Palisaden des bedeckten Wegs kann man erst am Fuße des Glacis sehen, und dieselben also nur, mit den hier stehenden Batterien, wegschießen.

Die hier im bedeckten Wege stehenden Brigaden, können jedoch nicht eher mit graden Feuer getroffen werden, als bis die Kante des Glacis weggeschossen ist. Dieß erfodert aber von jedem Geschütze, eben so viel Salven, als zur Zerstörung der Festungs-Futtermauern

nöthig sind, und kann überdem nur innerhalb des 12ten Feldes, von der Palisaden-Linie geschehen, die hinter dieser Krone steht. Wenn man die Palisaden wegschießt, so hat man den Vortheil, daß wenn der bedeckte Weg mit Infanterie angegriffen werden soll, man derselben keine Leitern mitzugeben braucht, welche doch immer ihren Marsch erschweren.

Will man die Festungswerke nicht durch Geschütz-Feuer zerstören, so kann man sie auch in einem Augenblicke mit allen denen wegräumen, die sich darauf befinden, wenn man nämlich eine Mine darunter ladet, und dieselbe springen läßt. — In diesem Falle hebt die Mine, so wie auf gewöhnlichen Terrain, alle die Befestigungen weg, die sich über ihren Trichter befinden, und füllt mit den Trümmern derselben, eben so gut den vorliegenden Graben halb, als wenn die Bresche durch Kanonen gebildet wäre. — Nur muß man hier bemerken, daß, da die Minen nicht über Wasser, Morast, oder Gründe fortwirken, man kein Wall-Quadrat zerstören kann, wenn die Mine auf der andern Seite des Grabens geladen wäre, wenn schon das Wall-Quadrat, mit in dem Bezirke der zu sprengenden Felder sich befindet. Die Brük-

ken der Festung sind übrigens gegen Kanonen-Feuer, eben so stark als die Holzbrücken im großen Kriege, mit dem Unterschiede, daß sie doppelt so stark werden, wenn sich das Geschütz über 7 Felder von dem zu zerstörenden Brückenfelde entfernt befindet.

Dieß wären nun die verschiedenen Regeln, die man in diesem Spiele, statt derer, im großen Kriege zu einer Absicht festgesetzten, beobachten muß.

Wir wollen nun einmal die Angriffs- und Vertheidigungs-Methode auf der Platte durchgehen, jedoch das Detail, und die wirkliche Ausführungsart derselben, muß man dem Genie des Spielers überlassen, aus den hier gegebenen Regeln hervor zu suchen, da derselbe hierin alle nöthige Mittel antrifft, und ihm nur noch übrig bleibt eine zweckmäßige Verbindung derselben zu finden. Eigentlich wäre es vielleicht besser, nicht einmal den Plan der Attaque, zu geben, damit der Spieler aus eigener Erfahrung, selbst die beste Angriffsart gewissermaßen erfände.

Nachdem der Belagerer sein Hauptquartier bestimmt hat, so muß seine erste Beschäftigung dahin gehen, die Wurfgeschütze der Festung zum Schweigen zu bringen, weil ihn sonst keine Arbeit gegen das Feuer der Festung deckt. Zur Erreichung dieser Absicht, muß der Belagerer sein ganzes schweres Wurfgeschütz auffahren und es so stellen, daß alle vordere Puncte derjenigen Poligon, die angegriffen werden soll, bestrichen werden. Wir wollen annehmen die vordere Poligon wird zum Angriffs-Punct bestimmt, so würden zwar Batterien auf den Feldern 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11 und 12. alle Werke der Angriffsfronte der beyden unterstützenden Ravelins vollkommen bestrichen, allein doch nur die vordern Puncte dieser Werke; und es ist doch nöthig, daß dieß bey allen Puncten der in der angegriffenen Poligon liegenden Werke der Fall sey. Man fährt daher zwey Wurf-Batterien nach 26 und 27. Diese können den bedeckten Weg, das Ravelin, die Brücken und das Thor treffen. Die andern schweren Wurf-Batterien können nach 25. 17. 14. 19. 15 und 24 kommen. Diese haben die vordern Facen, die dahinter liegenden langen Flanquen und

die Spitzen der Ravelins unter Feuer. Nach 23. 21. 20. 22. 18. 28. 13 und 16 wird die noch übrige schwere Belagerungs-Artillerie gefahren. Die Batterien 17. 20 und 18. 19 ricoschettiren die vorliegenden Facen der Bastions; 13 und 16 thun dasselbe und bestreichen den bedeckten Weg.

Die Batterien 21 und 24 bestreichen die Facen des vorliegenden Ravelins und die Batterien 23 und 28 beschießen die beyden Neben-Ravelins. Alle diese Batterien müssen sogleich mit einer Brustwehr gedeckt werden, daher muß ihnen der Marsch von ihren ersten Standfeldern bis auf die bestimmten Plätze, noch so viel Zeit übrig lassen, daß sie die ausgesetzten Seiten ihrer Stellung mit einer Erdbrustwehr oder mit Faschinen, verschanzen können. Zu ihrer bessern Sicherung und zu der Communication muß auch sogleich durch zwischen gerückte Infanterie oder Arbeiter, eine Brustwehr gezogen und besetzt werden.

Um die Flügel dieser ersten Parallel noch besser zu decken, befestigt man, neben den Batterien

terien 23 und 28, einige Quadrate auf das Beste, setzt hier die reitenden Batterien nebst einigen Corps Infanterie, und zu ihrer Unterstüzzung, die Cavallerie dahinter. Ein kleines Corps Cavallerie läßt man hinter der Mitte, und macht in die Batterie 26 und 27 Ausgänge für dieselben. Diese Anordnung der Parallele sichert zugleich für Ausfälle, da es der Feind nicht wagen wird, in den Bogen zu gehen, und da die Flügel die stärksten Punkte sind. Die Wurfbatterien müssen nun erst vom Walle durch die Uebermacht verdrängt werden, um alsdann mit Zickzacks zur Verfertigung der 2ten Parallele, in welcher die Demontier-Batterien kommen, vorzurücken. Dieß Vorrücken geschieht auf folgende Art. Man versammlet hinter der Batterien-Linie 13, 16 eine Anzahl von 18 Brigaden-Arbeiter, und von 10, giebt man einer jeden 2 Faschinen-Linien. Die ganze übrige Parallele muß ebenfalls mit Arbeitern, wovon jede Brigade 2 Faschinen hat, besetzt seyn. Nun rückt das ganze Corps aus der Parallele auf die, mit m bezeichneten Felder und jede Brigade legt ihre Faschinen gerade vor sich, gegen die Festung. Nachdem so die 2te Parallele vollendet, so werden auf den Feldern

29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. Die leichten Wurfbatterien und auf den Feldern davor die leichten Kanonen-Batterien aufgefahren. Die reitenden Artillerien beschützen die Flanque dieser Parallel.

Es versteht sich, daß die vordern Batterien sich verschanzen müssen. Da diese Batterien jetzt die oben verdeckte Brustwehr des Walles, die man mit dem Wurfgeschütz nicht beschädigen kann, nun zu sehen im Stande sind: so werden sie zu deren Zerstörung gebraucht. Die Haubitzen sind ihnen zur Unterstützung da, und um den bedeckten Weg zu bewerfen. So lange das Feuer dieser Batterien vorrücken muß, kann man vorwärts nicht arbeiten, oder man müßte die Batterien 10 Fuß erhöhen. Ist nun der Feind gezwungen, den Wall zu verlassen und in die Kasematten zu gehen, so müssen, da man nun der Festung im kleinen Kanonenschuß ist, und das Feuer gefährlich wird, die folgenden Arbeiten von den Sappeurs gemacht werden, denn jetzt nimmt jede Salve des schwersten Geschützes auf einmal 4 Linien-Faschinen fort.

Da

Da am Fuße des Glacis die 3te Parallel errichtet wird, so müssen auf der 2ten die Verbindungs-Graben gemacht werden. Man läßt also die 8 Sappeur-Brigaden, jede mit einer mit 4 Faschinen beladenen Wagen-Brigaden aus der Parallel auf die mit n bezeichneten Felder gehen. Die beyden auf den vordersten Feldern stehenden Brigaden, legen ihre Faschinen auf die beyden, nach der Festung gekehrten Seiten ihres Standfeldes. Die andern Brigaden legen die Faschinen alle auf eine, und zwar auf die nach dem Feuer der Festung gekehrten Seiten. Diese Sappen können nun 2 Salven des gröbsten Geschützes aushalten, bloß die Tete der beyden auf den Seiten nicht. Sollte sich irgend wo auf der Festung noch eine schwere Batterie zum Feuern gegen diese Sappen bereit finden, so muß sie, ehe man weiter rückt, zum Schweigen gebracht werden. Ist dieß geschehen, so rücken die Sappeur-Brigaden auf die, mit o bezeichneten Felder, und vollenden die 3te Parallel, indem eine jede nach der Festung zu, 4 Faschinen legt. Die stehenbleibenden Brigaden verstärken die Sappen. Die verlassenen Felder aber werden mit Infanterie

terie besetzt. Auf die Felder p rückt ebenfalls Infanterie, die sich sogleich verschanzt, und nachher die Besatzung der 3ten Parallel ausmacht. Diese Infanterie steht hier sicher, weil sie nur durch Ricoschettiren getroffen werden könnte, und sie dagegen durch die von ihr gemachte einfache Brustwehr geschützt ist.

Jetzt kömmt es nun darauf an, das Glacis und den bedeckten Weg zu erhalten, und also vorher die Minen der Festung unnütz zu machen. Die Wagen fahren die nöthigen Pallisaden und Pulverladungen herbey, die Mineurs werden hervor gezogen, und während diese beschäftigt sind, die feindlichen Minirer zu verjagen, zieht man die Batterien von 13 bis 16 in die 3te Parallel, und läßt von denselben die Blockhäuser ruiniren. Hat man den feindlichen Mineur vertrieben, so kann man entweder, die Blockhäuser durch eine Mine weg sprengen, und dadurch den bedeckten Weg erobern, auch zugleich den Graben halb füllen, oder man ruinirt die Blockhaus-Decken, und die Palisadirung durch das grobe Geschütz, und entblößt auf diese Art den Feind. Ist der bedeckte Weg erobert, so wird längst der Krone des Glacis, zur Sicherung der, dann anzulegen-

den

den Bresch=Batterien, eine neue Verschanzung und zwar eben so, als die 3te Parallel, von den Sappeurs gemacht, und mit der Parallel verbunden. Ist diese Arbeit glücklich vollendet, so rückt man die Batterien der 2ten Parallel in die 3te, besetzt die vordern Werke wohl mit Infanterie, und läßt durch die Sappeurs längst der ganzen Contre=Escarpe von 41 bis 42 eine starke Brustwehr für die Batterien aufwerfen, und 2 Tage daran arbeiten. Dann ist die Brustwehr so stark, daß sie 4 ganze Salven aushält. Nun rückt man mit allen Belagerungs=Batterien in diese Linie und wenn es recht geht, so muß am 4ten Zuge nach diesem Vorrücken die Bresche völlig fertig seyn. Ist die Bresche vollendet, so muß man den Feind durch das Geschütz vorher zwingen, daß er die Kasematten verläßt, oder geht dieß nicht, so versuche man durch die Sappeurs den Graben mit Faschinen=Schichten zu füllen. Eine Sappeur=Brigade kann nämlich 2 Schichten, auf einmal, auf ihr Standfeld legen, rückt sie also von der Contre=Escarpe auf das Graben=Feld so kann sie noch eine Schicht legen. Die Brigade wird dann zwar verlohren, allein wiederholt man diese Arbeit, so ist der Graben, der

durch

durch die Bresche halb gefüllt war, nun ganz zugeworfen. Wenn man dieß nicht will, so kann man auch die Batterie zurück ziehen, und die Contre-Escarpe durch eine Mine sprengen, und so, die andere Hälfte des Grabens füllen. Ist nun der Uebergang fertig, so zieht man Infanterie vor, und greift damit den, in den Kasematten, auf dem Bollwerke, und auf dem Ravalin stehenden Feind an, um ihn von diesen Orten zu verdrängen. Oder man kann auch die Mineurs über den Graben schicken, und die Bastions in die Luft sprengen. Nachdem auf diese Art die eine Poligon des Hauptwalls erobert ist, so muß man sich darin festsetzen und alles mit Truppen anfüllen. Auf dem Walle wird dann eine große Batterie errichtet, und der Feind aus den etwa gemachten Abschnitten, vertrieben, die Stadt in Brand gesteckt, und nun entweder mit der ganzen Macht auf das Magazin gestürmt, oder dasselbe durch das Geschütz zernichtet, und so der Feind zur Uebergabe gebracht. Man muß sich aber ja wohl hüten, daß wenn man auch schon auf dem Hauptwalle Posten gefaßt hat, man nicht aus den rückwärts liegenden Werken wieder vertrieben wird, oder der Feind uns die Flan-

gnen abgewinnt. Daher ist es auch vortheilhaft, wenn man den Feind, so viel wie möglich; aus den Werken vertreibt, sich hier ausbreitet und die Besatzung in die Stadt zusammen drängt.

Dieß wäre nun im Allgemeinen der Entwurf eines Angrif-Plans. Zu detaillirt durfte ich ihn nicht hersetzen, weil sonst, da der Festungs-Krieg nach einem einmal festen System geführt wird, der Geist des Spielers, in einem sehr kleinen Wirkungskreis eingeschränkt werden mußte, da er jetzt Gelegenheit findet, selbst noch bessere Mittel zu seinem Zwecke, die Eroberung der Festung zu bewirken zu erfinden.

Von der Vertheidigung sage ich nur so viel, daß man diese am besten durch gut und zu rechter Zeit angelegte und ausgeführte Ausfälle, durch geschickte Stellung des Geschützes gegen den feindlichen Angriff, und durch den nahen Gebrauch der Minen erhalten wird.

Uebrigens wird man schon aus der kurzen Beschreibung des Angriffs die besten Gegenmittel

tel deutlich erkennen, und die nähere Anwendung und Auffindung derselben, muß man auch hier wohl billig, dem Genie dessen überlassen, der die Vertheidigung der Festung übernommen hat.

Anhang
enthaltend, Verbesserungen und Ergänzungen einiger Regeln zur mehreren Erweiterung des Spiels.

Zur ersten Abtheilung.

Erster und zweyter Abschnitt.
Spiel-Einrichtung.

1. In Rücksicht des Terrains kann man zu mehrerer Mannigfaltigkeit noch 200 Fuß, und 500 Fuß hohe Berge annehmen, und alsdann die 50 Fuß hohen, grau, die 100 Fuß hohen, hellbraun, die 150 Fuß hohen dunkelbraun, die 200 Fuß hohen violet, und die 500 Fuß hohen schwarz anlegen. Will man auch Hecken bemerken, so kann dieß durch grüne, an den Quadrat-Seiten hergezogene Streifen geschehen. Diese Hecken gewähren die nämlichen Vortheile, die bey einem einfachen Verhaue statt finden, indeß kann das Holz dieser Hecken zu nichts gebraucht werden. Sol-

len die niedrigen Bergarten so steil seyn, daß keine Cavallerie hinauf schlagen kann, so fasse man sie mit einem dunkelbraunen, und wenn selbst der Infanterie der Angriff unmöglich seyn soll, mit einem schwarzen Rande ein. Die braunen Streifen können bloß von Infanterie und leichter Cavallerie, die schwarzen aber bloß von Infanterie allein passirt werden. Will man Feldwege von einem Orte zum andern ziehen, so muß man sie von den Heerstraßen unterscheiden, und ihnen nicht dieselben Vortheile geben. Sie dürfen bloß Passagen seyn und können auf keine Weise den Marsch der Wagen und Kanonen beschleunigen, und daher auch keine Magazin-Communication geben. Cavallerie und Infanterie geht indeß darauf so schnell wie auf Heerstraßen.

II. In Betreff der Armee, wird es zur Ausführung mehrerer Operationen vortheilhaft, wenn die Artillerie-Brigaden ganz aus dem Spiele gelassen werden, so daß die Batterien schon ihre Bedienung bey sich haben. Diese werden von dem Angriffe anderer Truppen eben so stark, und in denselben Fällen leiden, wie es in den Regeln von den Vorspann-Pferden angegeben ist. Statt der Artillerie-

Corps

Corps kann man nun die Armee an Cavallerie und Infanterie verstärken. Da man jetzt eine Batterie und eine andere Truppen-Brigade, auf einem Quadrate vereinigen kann, so wird die Vertheidigung und der Angriff von diesem Quadrate zweyfach seyn, indem jede Figur für sich streiten kann. Den Batterien, Wagen und Cavallerie-Brigaden, welche ihren Vorspann verlohren haben, wird ein gewisses beliebiges Zeichen genommen, welches denen gegeben wird, die einen doppelten Vorspann bekommen. Um die Artilleristen anzuzeigen, bedarf es eines andern Merkmahls, welches eben so genommen oder gegeben wird, wie das Zeichen für den Vorspann. Jedoch ist zu bemerken, daß mehrere Artillerie-Brigaden bey einer Batterie die Wirkung nicht ändern noch vermehren können. Wenn man solche Veränderungen mit dem Vorspann oder mit den Artilleristen treffen will, so rücken die beyden Figuren, welche wechseln, durch einander, und in der Zeit, da beyde auf einem Felde vereinigt sind, werden alsdann jene Zeichen von der einen der andern gegeben. Hieraus sieht man, daß die leichten Artillerie Batterien sich bloß dadurch von den Feld-Batterien unterscheiden, daß sie doppelten Vorspann ha-

haben; alle andere Batterien, die Wagen- und Cavallerie-Brigaden haben eigentlich nur einfachen Vorspann.

Wenn man die Kasten der Figuren rund machen läßt, den Batterien ein Zeichen giebt, welches ihre Front anzeigt, und bey den Truppen-Brigaden die Front dahin annimmt, wo das Gesicht der Figur hinsteht; ferner die Regel festsetzt, daß am Ende des Zuges jede Figur ihre Front bestimmen muß, die nachher nicht geändert werden darf, so kann man nach den beym Gefecht anzugebenden Regeln die Flanke und den Rücken abgewinnen.

III. Was die Proviantrechnung betrifft, so dient folgende Einrichtung sehr zur Erleichterung. Man berechnet die Lieferung jedes Wohnorts in der Erndte so stark, daß man für jede 17 Felder der Gränze und für die Hauptstadt ein Magazin erhält, welches die ganze Armee den ganzen Feldzug über ernähren kann. Ferner noch für jede Festung 48 Rationen, die man zur Ernährung der abgeschnittenen Corps von den Hauptmagazinen, oder zu jedem andern Zwecke gebrauchen kann. Für jedes große Magazin erhält man eine Bäckerey-Brigade und

eine

eine Magazinfahne, welche letztere Figur nichts anders ist, als eine, mit einer kleinen Fahne gezierte Wagen-Brigade. Eine jede Bäckerey kann die ganze Armee mit dem nöthigen Brodte versehen. Alle zusammen, wenn sie auch zugleich in Activität gesetzt werden, bakken aber doch niemals mehr, als der tägliche Unterhalt der Armee erfodert. Kein großes Magazin darf auf eine andere Art als durch den täglichen Unterhalt des Heeres geschwächt werden. Wenn also der Feind nur einen kleinen Theil davon zerstört, so ist auch das ganze Magazin zernichtet. In jedem Magazine oder andern Rationen-Vorrathe, von dem man auf den Heerstraßen etwas erhalten will, muß sich eine Magazin-Fahne befinden. Da die Truppen immer am Ende des Zuges ihre Lebensmittel erhalten, so wird auch noch fest gesetzt, daß jede Bäckerey und jedes Magazin, nur für diejenigen Truppen etwas liefert, die bey Endigung des Zuges Communication vermittelst eines Cordons oder einer Heerstraße mit ihnen haben. Kein Magazin kann in dem Zuge Proviant liefern, in welchem es entweder von seiner Magazin-Fahne besetzt oder verlassen wird. Diese Magazinfahnen haben den Marsch der

Wagenbrigaden, sie können sich auch wie diese zu einer Wagenburg formiren oder Lasten, jedoch nur von Proviant mit sich führen. Gehen sie ihren ganzen Marsch, so ist die größte Last 64 Rationen, bey dem halben Marsche aber 128 Rationen. Die Wagenburg einer Magazinfahne ist nicht stärker als die andern, soll die Figur aber zu ihrem wahren Zwecke gebraucht werden, so darf sie keine Wagenburg formiren und muß mit ihrem ganzen Vorspanne, der achtmal so stark als der der Wagenbrigaden ist, auf dem Magazinfelde stehen. Sie wird wie andere Wagen zerstört. Der tägliche Unterhalt für jeden einfachen Vorspann erfodert eine Razion, der von der Magazinfahne also acht. Verliehrt sie zwey Vorspänne, so ist sie zernichtet.

An jedem ersten Tage des Monats liefern die Magazine und Bäckereyen zusammen genommen, zur Ersetzung des zweytägigen Vorraths für die Armee ein Sechstel der Portionen und Rationen, welche die ganze Armee täglich verbraucht.

Wenn man will, so kann man aber auch diesen Ueberschuß aus einem Magazine allein, oder aus mehreren Theilweise erhalten. Da das

das Land bey dieser Einrichtung mehr liefern muß, so wird angenommen, daß in jedem Dorfe nur eine Ration vorräthig ist, welche ohne Nachtheil für dasselbe weggenommen werden kann. In einem gewöhnlichen Dorfe ist aber nur 1/4 Portion, und in einem Kirchdorf 1/2 Portion Brod für den täglichen Unterhalt bestimmt, welcher verlohren gehet, und mit ihm die Bevölkerung des Orts, wenn man ausser der einen Ration noch von dem übrigen Vorrathe etwas nimmt. In einem Stadtfelde befindet sich zwar eine ganze Portion zum täglichen Unterhalte, allein diese darf man nicht nehmen, wenn dieß Stadtfeld am folgenden ersten September, irgend eine Contribution von 24 Rationen an Werth bezahlen will. Auch darf man es in diesem Fall nicht verbrennen. Ist aber eine zugesagte Contribution nicht entrichtet, oder ist man gänzlich in der Stadt eingeschlossen, oder verschließen die Einwohner die Thore, welches man bey jeden ummauerten Orte, an nehmen kann, und wollen also unsere Truppen nicht hinein lassen, wenn man sie auffordert, so wird jedes, auch das strengste Verfahren durch den Drang der Umstände entschuldigt werden. Aber nur eine streitbare

Infanterie- oder Cavallerie-Brigade darf dieß thun. Die Contributionen können von allen übrigen Sachen, nur nicht von den großen Magazinen entrichtet werden, wenn man nicht diese dafür einbüßen will.

Am 1ten März, am 1ten Juni, am 1ten September und am 1ten December, kann ein Magazin einen ganzen Cavallerie Marsch weit auf den Heerstraßen anders wohin versetzt werden; ohne daß Wagen dazu nöthig sind, aber man kann in diesem Zuge nicht davon zehren.

Nimmt der Feind so viel Land weg, daß der 4te Theil eines Magazins abgehet, so erhält der Feind von diesem Lande nur 48 Rationen, unser übriges Land ersetzet aber diese 48 Rationen noch, und zwar durch die 48 Rationen starken Vorrath, und wir erhalten also zwar diese nicht, aber doch noch ein ganzes Magazin. Für einen jeden solchen Landstrich erhält der Feind 48 Rationen. Hat das eroberte Land nicht vollkommen die gehörige Größe, so erhält er dafür nichts. Hat jeder die Hälfte des Landes, welches zu einem Magazine gehört, so erhält jeder 96 Rationen; hat der Feind 3/4 Theile, so erhält er das ganze Magazin, und

es

es bleiben für das noch übrige 4tel, nur 48 Nationen.

Alle Pferde, sowohl Vorspann als Reitpferde, und die Bedienung der Batterien, sind durch Mangel des Unterhalts nicht genöthigt sich zu ergeben, sondern sie sind dadurch getödtet. Die Reuter selbst können sich oft als Infanterie noch retten, wenn sie ihre Pferde abgegeben oder verlohren haben. Einer jedem Figur und Batterie, stehet es frey ihre Pferde zu tödten. Wenn man jene Einrichtung der Proviantrechnung einführt, so erhält man dadurch große Erleichterung, indem nur für die abgeschnittenen Corps besonders gerechnet wird. Die Magazinfahnen müssen aber auch bey der schon oben angeführten Methode eingeführt werden.

Zur

Zur zweyten Abtheilung.

Erster Abschnitt.

Bewegung der Figuren.

I. In Betref der Richtung, der Weite und der gebahnten Heerstraßen kommt man den wahren Vortheilen derselben, und der Marschweite in der Diagonallinie der Felder näher, wenn man folgende etwas schwerere Rechnung einführt.

Da eine Figur höchstens nur einen doppelten Vorspann besitzen darf, so kann keine in einem Zuge, auf irgend eine Art eine größere Weite zurücklegen, als der volle Cavallerie-Marsch beträgt.

Wie schon bemerkt, so gehen Feld-Batterien mit einem Vorspann und Belagerungs-Batterien mit doppelten, oder Wagen, welche mit 9 Rationen und drüber beladen sind, so weit wie Infanterie. Leere oder nur halb beladene Wagen, und Feld-Batterien mit doppelten Vorspann, gehen so weit wie Cavallerie. Wenn man nun mit einer Figur einen Marsch beginnt, so zählt man allemal für das Stand-

feld

feld derselben eins, und sowohl bey einer Infanterie als bey Cavallerie, für jedes Feld, welches sie in der graden Richtung auf einer Heerstaße passirt zwey, für ein Feld welches sie in der Diagonale auf einer Heerstraße paßirt, drey. Für ein Feld, welches sie in der graden Richtung auf ungebahnten Terrain passirt, drey, und für ein Feld, welches sie in der Diagonale auf eben solchen Terrain passirt, vier ein halb.

Der Marsch einer Infanterie-Brigade dauert so lange, bis man auf diese Art siebenzehn, der der Cavallerie aber, bis man drey und dreyßig gezählt hat. Trifft aber das Ende des Marsches bis auf das Feld, welches der eigentlichen Marschzahl eins gesetzt, so wird dieß eins der Figur noch geschenkt. Der Grund davon wird jeder leicht selbst finden können.

II. In Betref der Last, ist es zur Beschleunigung der Operationen dienlich; anzunehmen, daß, wenn eine Batterie von einem Wagen abgeladen wird, dieß bey den Figuren 1/8tel des Zuges kostet. Derselbe Fall ists, wenn

wenn man einer Cavallerie-Brigade ihre Streitpferde wieder giebt, oder wenn sich dieselbe von einer gezogenen Batterie abspannt, und zum Gefecht formirt. Beyde Figuren-Arten können also während ihrer Verbindung nicht fechten. Das Aufladen oder Vorspannen selbst kostet hingegen keiner Figur eine bestimmte Zeit.

III. Ueberhaupt wird auch von allen Figuren festgesetzt, daß das Verändern des Standorts in einem Blockhause oder Wohnorte, nur 1/8tel Zug erfordert. Ferner, daß keine Figur mehr als dasjenige Terrain auf ihren Standfelde besetzet, als worauf sie wirklich stehen kann. Will man daher mit Infanterie einen Bach, oder mit Cavallerie ein Ravin sperren, so muß man über diese Gegenstände, so wie in eben dem Falle über einen Morast eine Brücke schlagen, da alsdann schon die Planke der Brükke den Feind von der Passage des Moors, Ravins oder Bachs abhält, und man überdem auch nun annimmt, daß diese Gegenstände, jetzt von den Truppen besetzt sind, auf deren Standfelde sich das erwähnte Terrain befindet.

Truppen, wenn sie bloß nebeneinander stehen, aber dadurch noch keine Communication,

sondern

sondern die Passage unter ihnen von einem Standfelde auf das andere, muß auch frey seyn. Kann die Cavallerie zu einen, auf ihrem Standfelde fließenden Bach ohne Hinderniß kommen, so ist solcher von ihr besetzt. Derselbe Fall ist es bey Infanterie, in Betref des Ravins, Wagen und Kanonen können nur dann den Feind aufhalten, wenn sie ineinander gefahren, und zur Wagenburg formirt sind. Eine Wagenburg zu formiren kostet aber den Wagen 1/8tel Zug, und eben so viel Zeit kostet es dem Feinde, wenn er mit einer Figur eine solche Wagenburg passiren, und also entwickeln will, zu welchem Entwickeln die Wagenburg, wenn sie es selbst thut, gar keine Zeit bedarf.

Da die Planken einer jeden Brücke den Marsch und die Gemeinschaft der Truppen verhindern, so ist also nur dann eine Brücke besetzt, wenn sich an dem Ein- oder Ausgange eine Figur befindet. Diese Figur kann dann auch die Brücke sperren. Ist eine Brücke oder ein Damm ein ganzes Feld lang, so kann ihn auch die auf denselben stehende Figur sperren. Das Terrain zu beyden Seiten derselben, selbst noch auf ihren eigenen Standfelde, ist aber dem Feinde oder auch den eigenen Trup-

pen

pen völlig zur Passage, aber nicht zur wahren Besetzung frey. Bey einer durch ein dickes Holz führenden Heerstraße oder bey einem Wege gilt dieß Gesagte auch für Cavallerie, Wagen und Kanonen.

Alle Figuren, welche sich auf einer langen Brücke oder einem Damme, und wenn sie Pferde haben, in einem dicken Holze befinden, haben ihre Flanken immer nur nach den Oeffnungen.

Eine verwundete Truppen-Brigade kann zwar ein solches Defillee und die Thore einer Stadt sperren, welches letztere nur Truppen-Brigaden können, in freyem Felde und in Dörfern hält sie aber so wenig wie Kanonen, wenn diese nicht in eine Wagenburg formirt sind, den Marsch des Feindes auf, sondern dieser kann sich zwar nicht auf solche Felder setzen, so lange die verwundete Figur darauf stehet, aber doch hindurch gehen.

Uebrigens bemerke ich noch, daß 200 und 250 Fuß hohe Berge, zwar noch von Infanterie, alle höhere aber gar nicht erstiegen werden können.

Zweyter Abschnitt.

Fechten der Truppen-Brigaden.

I. Zeit und Richtung. Die Salve einer jeden Figur, sowie ihr Choc, dauert nur 1/8tel Zug, ausser wenn die Artillerie gegen Verschanzungen agirt, welches einen oder mehrere ganze Züge erfordert. Doch darf die schlagende Figur in dem Zuge, in welchem sie schlägt, keine Arbeit weiter ausführen, die eine angegebene Zeit erforderte. Alle die Arbeit, welche aber der Figur keine besondere Zeit kostet, z. E. das Frontverändern, oder Brücken und Leitern schlagen, hindern sie in ihrem Angriffe nicht.

Eine jede streitbare Truppen-Brigade kann zwar mit ihrer, oder aus ihrer Flanke schlagen, aber mit aller ihrer Anstrengung wird die geschlagene Figur dennoch nur verwundet. Schlägt man aber eine Figur nur mit dem kleinsten Feuer oder schwächsten Choc in die Flanke, so ist sie doch tod, schlägt man sie mit einem Choc der nicht geschwächt wird in die Flanke oder in den Rücken, so ist die Figur gefangen. Jeder andere Choc in den Rücken

des Feindes tödtet, das Feuer hat aber hier eben so viel Wirkung wie gegen die Front.

Durch Anwendung dieser Regeln erhält man den Vortheil, daß man sich durch den Schlag oder Marsch einiger Figuren den Schlag oder Marsch der andern in demselbe Zuge noch öffnen, und ihn auch gebrauchen kann. Mehrere Figuren können also durcheinander, oder von mehreren Seiten auf ein Feld schlagen. Doch darf das Feuer einer Figur den Choc einer andern von derselben Parthey nicht aufhalten, auch muß jeder feindliche Widerstand aus dem Wege geräumt seyn. Man kann auch annehmen, daß die Einwohner der Städte Feuergewehre haben und mit denselben von ihren eigenen Quadraten aus, sich vertheidigen können.

III. Ueber Felder, auf denen feindliche Verwundete, Wagen oder Kanonen stehen, kann kein Choc geschehen.

Figuren welche 250 Fuß und höher, wie ihre Gegner stehen, können auf keine Art von jenen geschlagen werden, sie selbst können aber auch in dieser Höhe nur bloß den Wurf der Haubitzen einer Belagerungs-Batterie, gegen ihren untenstehenden Feind gebrauchen.

Dritter und vierter Abschnitt.

Arbeiten der Figuren.

I. In Betref der Weite und Richtung. Jede Batterie kann sich verschanzen, und andere Arbeiten einer Infanterie-Brigade thun. Keine Figur darf sich verschanzen, wenn sie ohne Vorbereitung von einer, dicht an ihr stehenden feindlichen Figur mit Choc geschlagen werden kann, es müßte denn seyn, daß jene nach der Seite des Feindes von einer eigenen Befestigung schon gedeckt würde. Truppen, die auf solche Art neben einander stehen, erbauen ihre letzteren Verschanzungen stets hinter die schon errichteten. Uebrigens muß man diese Regel noch allgemein, über alle diejenigen Arbeiten ausdehnen, deren Ausführung den Figuren eine bestimmte Zeit kostet.

Da an einer Quadrat-Seite nur immer eine Figur und nicht zwey zugleich arbeiten und sich verschanzen können, so kann man auch durch die Verbindung mehrerer Figuren auf einem Felde, niemals an einer Seite mehr Verschanzun-

gen anbringen, als eine Figur in der Zeit, in welcher sie darauf stehet, erbauen würde. An verschiedenen Seiten hingegen können zwey und mehrere Figuren, wenn sie auf einem Quadrate vereinigt sind, zu gleicher Zeit an einer Seite, aber bloß nach einander arbeiten, so daß die zweyte Figur anfängt, wenn die erstere fertig ist.

Alle Verschanzungen können immer nur so erbauet werden, daß die innere Seite nach der arbeitenden Figur hinstehet. Daher auf Nebenfeldern stehende und an einer Seite arbeitende Figuren nicht eine, sondern immer zwey Verschanzungen aufwerfen müssen, die gegen einander gerichtet sind. Da das Fechten oder das Schlagen der Figuren ihnen auch Zeit kostet, so darf während des Zuges da dieß geschieht, an der Quadrat-Seite nichts gearbeitet werden, es müßte denn seyn, daß man Bomben würfe.

II. In Betref der Gegenstände. Wenn man eine Wagenburg formiren will, so kostet dieß der Wagenbrigade ein Achtel Zug. Das Aneinanderfügen zweyer Pontonbrücken,

er

erfodert von der Figur welche es thut ein Achtel Zug. Ueber eine Höhe von 500 Fuß kann gar kein Weg führen. Einen Weg auf oder von einem 200 Fuß hohen Berge zu machen, kostet einen ganzen Zug, wenn man annimmt, daß das Erbauen eines Weges auf einen 150 Fuß hohen Berg oder über ein Ravin, einen halben Zug erfodern soll. An einer Höhe von 250 Fuß einen Weg zu machen, kostet anderthalb, und an einem Berge von 300 Fuß 2 Züge. Führte ja ein Weg über einen 500 Fuß oder über einen 250 Fuß hohen Berg, so muß man diesen als eine Schlucht ansehen, worin also die Truppen wie in einem jeden andern Defilee, d. h. mit der Flanke nach der Oeffnung zu stehen.

Das Fouragiren so wohl in einem Dorfe als auf einem Kornfelde, kostet der fouragirenden Figur ein Achtel Zug. Zur Contreminirung muß man entweder einige Infanterie-Corps besonders bestimmen, oder so wie im Belagerungs-Kriege die Mineur-Zeichen einführen, welche als Figuren zu betrachten sind, und für einen Zug Proviant bey sich führen.

Eine besondere Arbeit macht nicht immer einen besondern Zug nothwendig, sondern es können von einer Truppen-Brigade in einem Zuge, mehrere Arbeiten nach Maaßgabe der dazu erforderlichen Zeit ausgeführt werden.

Das Auf- und Abladen einer Last kann in jedem Zeitpunkte eines Zugs geschehen.

Eine Flattermine zu machen, oder eine schon fertige Contremine zu laden, kostet ein Achtel Zug.

Eine jede Wagenburg, Sturm oder Ponton und andere kein ganzes Feld lange hölzerne Brücke, oder nur ein so großes Stück von einer längern Holzbrücke, eine Sturmleiter oder jede abgelegte nicht in Vertheidigungsstande befindliche Last zu zerstören, kostet einer Figur nur ein Achtel Zug, sie mag es nun durch Artillerie-Feuer oder durch wirkliche Arbeit thun.

Ein Holz- oder Wohnfeld anzustecken ein Achtel Zug. Ein solches Feld zu löschen, welches in den ansteckenden Zuge geschehen muß, ein Viertel Zug.

Einen

Einen Durchgang durch eine Verschanzung zu machen, erfodert von der arbeitenden Figur ein Achtel Zug. Eine ein Feld lange Holzbrücke zu zernichten ein Viertel Zug.

Wenn das Gerüste einer Stadtmauer zum Blockhause gemacht wird, so kann die Stadt aufbrennen, ohne daß die Mauer und ihr Gerüste darunter leidet und die Garnison braucht also die Stadt nicht zu verlassen. Macht man in der Stadt selbst Blockhäuser, so werden dieselben nicht von dem Brande der Häuser angesteckt, sondern sie müssen erst noch von dem Feinde beschossen werden. Nur ist die Stärke der Balkendecken dahin zu ändern, daß eine einfache Balkendecke und das Dach der Dorfhäuser nur 4 Faschinen, das Dach der Stadthäuser und die Dorfkirche aber noch einmal, das Mauergerüste einer Stadt dreymal, und das Gewölbe einer Festung sechsmal so viel tragen. Für jede fernere Verstärkung mit einer Blockhausdecke, müssen immer eine neue Pallisadirung und eine neue Balkenlage, also 8 Pallisadenreihen verwandt werden.

Schließ-

Schließlich bemerke ich noch, daß wenn Infanterie von oder auf einem, mit einer braunen Kante eingefaßten Berg schlägt, ihr Choc im ersteren Falle verwundet, im zweyten aber nur verdrängt; ferner, daß, wenn man an den Bächen, Morästen und Ravins braune oder schwarze Streifen herzieht, man dadurch die Steile ihrer Ufer und Böschungen anzeigen kann, und endlich, daß wenn man einen Weg über eine braune Böschung macht, dieß ein Achtel Zug, über eine schwarze aber ein Viertel Zug erfodert.

Das Gewicht einer Sturmbrücke und Leiter kann man wegen ihres häufigen Gebrauchs auf 4 Rationen hinuntersetzen.

Druckfehler.

Seite 9 Zeile 7 lies statt den, dem
--- 9 --- 9 l. st. ihren, ihrem
--- 9 --- 10 hinter a b fällt das : weg.
--- 10 --- 5 l. st. einen, einem.
--- 13 --- 8 l. st. nach der, nach der der
--- 16 --- 4 v. unten l. st. dieselben, dieselbe
--- 18 --- 15 l. st. Chors, Chocs.
--- 18 --- 17 l. st. letztern, letztere
--- 18 --- 18 l. st. denselben, demselben
--- 19 --- 10 l. st. Choq, Choc
--- 19 --- 16 l. st. Truppen, Truppen-Brigaden
--- 19 --- 4 v. unten l. st. den, dem
--- 20 --- 2 l. st. 11ten 1sten Tafel.
--- 22 --- 13 l. st. kann, können.
--- 24 --- 4 v. unten l. st. den, dem
--- 26 --- 4 l. st. derselbe, derselben
--- 27 --- 5 v. u. l. st. jeden, jedem
--- 29 --- 7 l. st. kann, können.
--- 30 --- 13 l. st. von, vor.
--- 32 --- 19 l. st. eintauchen, eintauschen.
--- 38 --- 5 l. st. ihrem, ihren
--- 39 --- 2 v. u. l. st. welchen, welchem
--- 40 --- 9 einer, eine.
--- 42 --- 7 v. u. l. st. wäre, wären
--- 42 --- 5 v. u. l. st. einen, einem
--- 43 --- 1 l. st. zu lassen, zulassen.
--- 47 --- 1 l. st. Profision, Provision
--- 51 --- 14 l. st. denselben, demselben
--- 52 --- 7 v. u. l. st. zu, zum
--- 54 --- 7 v. u. l. st. denselben, demselben
--- 55 --- 11 l. st. den, dem

S. 56.

S. 56 Z. 1 v. u. l. st. den, dem
--- 59 --- 3 l. st. den, dem
--- 59 --- 4 v. u. l. st. ihren, ihrem
--- 60 --- 8 v. u. l. st. denselben, demselben
--- 62 --- 3 v. u. l. st. den, dem
--- 63 --- 14 l. st. andere, anderem
--- 63 --- 4 v. u. l. st. welchen, welchem
--- 84 --- 5 v. u. st. daß in einer Stadt von zwey Truppen von zwey Feldern; l. daß in einer Stadt von zwey Feldern.
--- 87 --- 1 v. u. st. Kanonenfeuer nicht gegen die, l. Kanonenfeuer gegen die
--- 91 --- 1 v. u. st. Raum, Rand.
--- 93 --- 13 st. welchen l. welchem
--- 93 --- 1 v. u. st. drücken l. rücken.
--- 95 --- 11 st. Streifen l. Streife
--- 96 --- 3 v. u. st. jedem, jeden
--- 98 --- 9 st. wenn l. wo.
--- 103 --- 10 st. nun l. kann.
--- 104 --- 7 st. einen l. einem
--- 104 --- 8 st. stehenden l. stehende
--- 104 --- 1 v. u. st. diesen l. diesem
— 105 — 16 st. Schleuße l. Schleuse
— 108 — 2 und 3 vollkommenen l. vorkommenden
— 109 — 1 v. u. st. wirkt l. wirft
— 112 — 2 v. u. st. dessem l. dessen
— 114 — 2 v. u. st. den l. dem
— 121 — 4 v. u. st. für das gerade l. vor dem geraden
— 125 — 2 st. denselben l. demselben
— 125 — 6 st. derselben l. demselben
— 126 — 1 st. rein l. remis
— 126 — 8 st. langer l. einer langen
— 126 — 14 st. denselben l. demselben
— 129 — 16 st. auf die auf den Linien l. auf den Linien
— 131 — 3 st. vorgesteckten l. vorgestreckten
— 131 — 10 st. Garnison l. Garnisons

S. 132 Z. 7 v. u. st. daher gleich l. daher ist gleich
-- 134 -- 5 st. Wägen l. Wege
-- 139 -- 10 st. Garnison l. Garnisons
-- 140 -- 3 v. u. st. welchem l. denen
-- 140 -- 2 v. u. st. diesem l. diesen.
-- 142 -- 9 v. u. st. für den l. Vor dem
-- 146 -- 10 und 11 st. mit auszuführen l. mit ihr auszuführen
-- 181 -- 7 st. Navalins l. Navelins
-- 184 -- 3 v. u. in einem Zuge mit 4 Faschienenlinien doppelt so stark wie andere Truppen ihr Standfeld zu fortificiren und; dies fällt ganz weg.
-- 185 -- 4 st. bewirkt l. verfertigt
-- 185 -- 11 st. denselben l. demselben
-- 186 -- 10 st. Fällen l. Füllen.
-- 188 -- 1 v. u. st. demselben l. desselben
-- 189 -- 8 v. u. st. können l. kann
-- 193 -- 6 st. Karte l. Kante
-- 195 -- 8 v. u. st. demselben l. denselben
-- 195 -- 5 v. u. st. hält l. halten
-- 201 -- 8 st. für Anfälle l. vor Anfällen
-- 202 -- 14 st. vorrücken l. vorwärts würken
-- 203 -- 2 st. auf, aus
-- 203 -- 5 st. Brigaden l. Brigade
-- 215 -- 6 v. u. st. jeden l. jedem
-- 216 -- 7 v. u. st. einen l. einem
-- 210 -- 7 v. u. st. gesetzt l. zusetzt
-- 210 -- 8 v. u. st. Der l. Den
-- 210 -- 2 v. u. st. den l. beyden
-- 220 -- 1 v. u. st. aber l. haben.

HÆRENS OFFICERSSKOLES
BIBLIOTEK

Tab: 1.

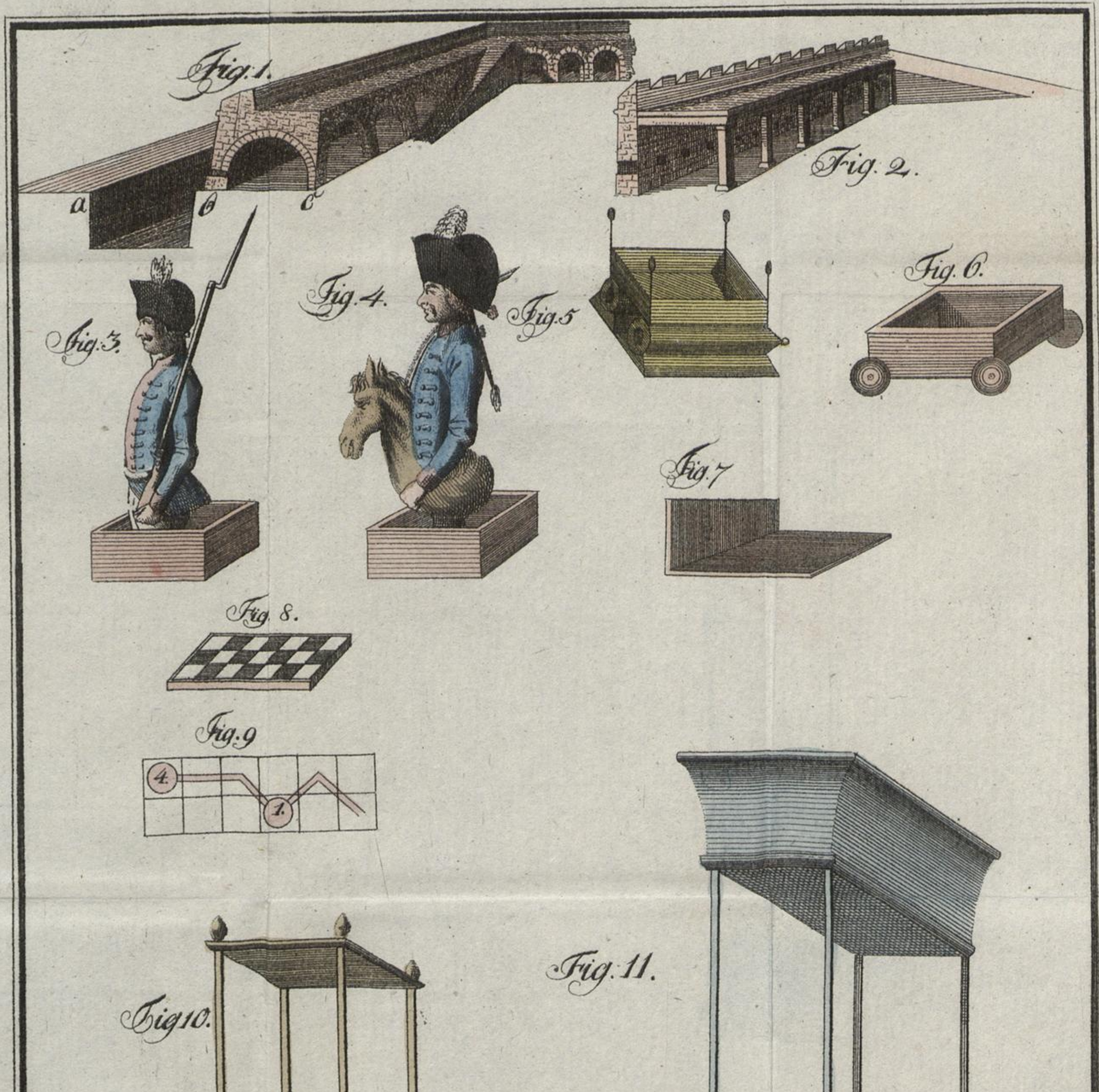
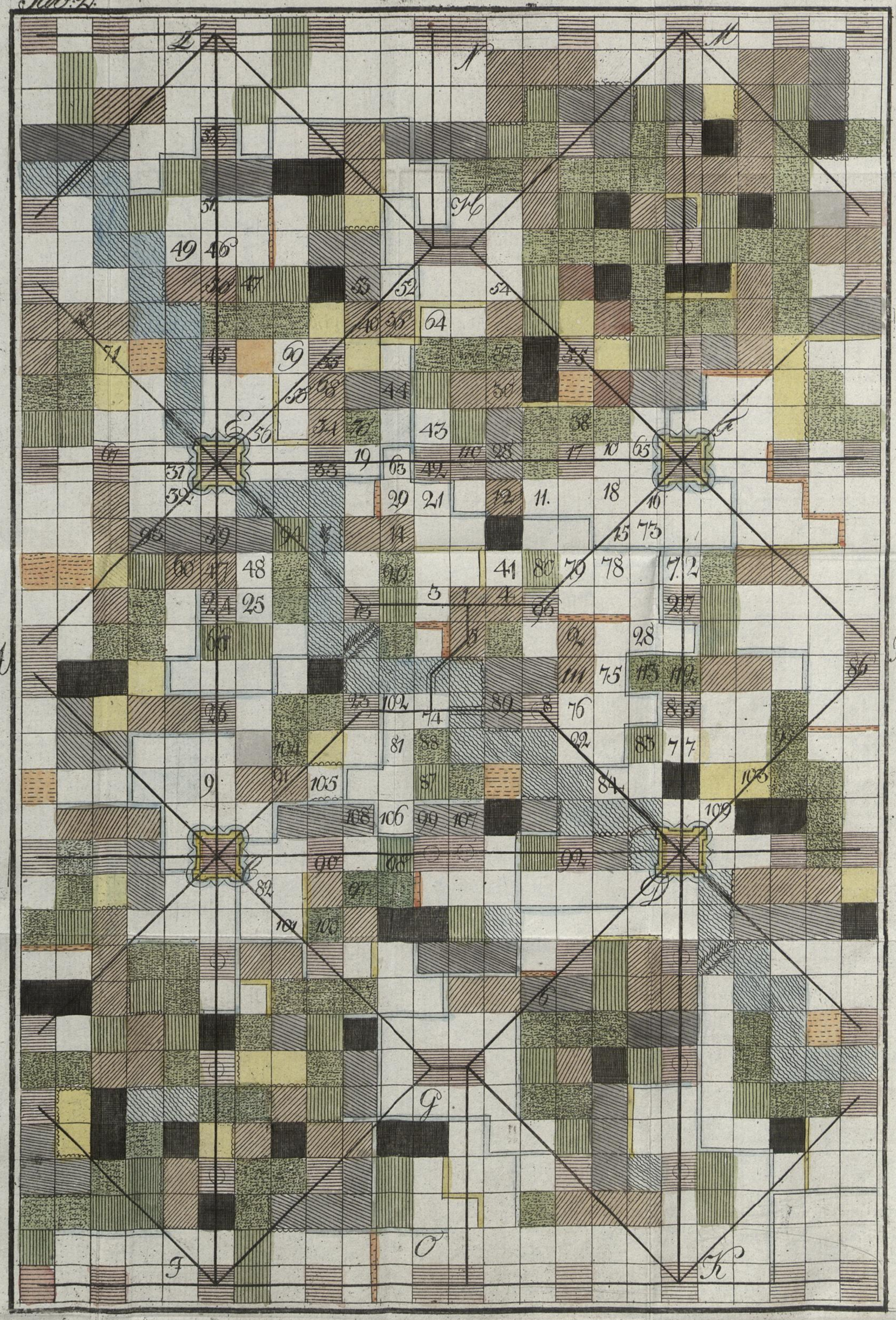
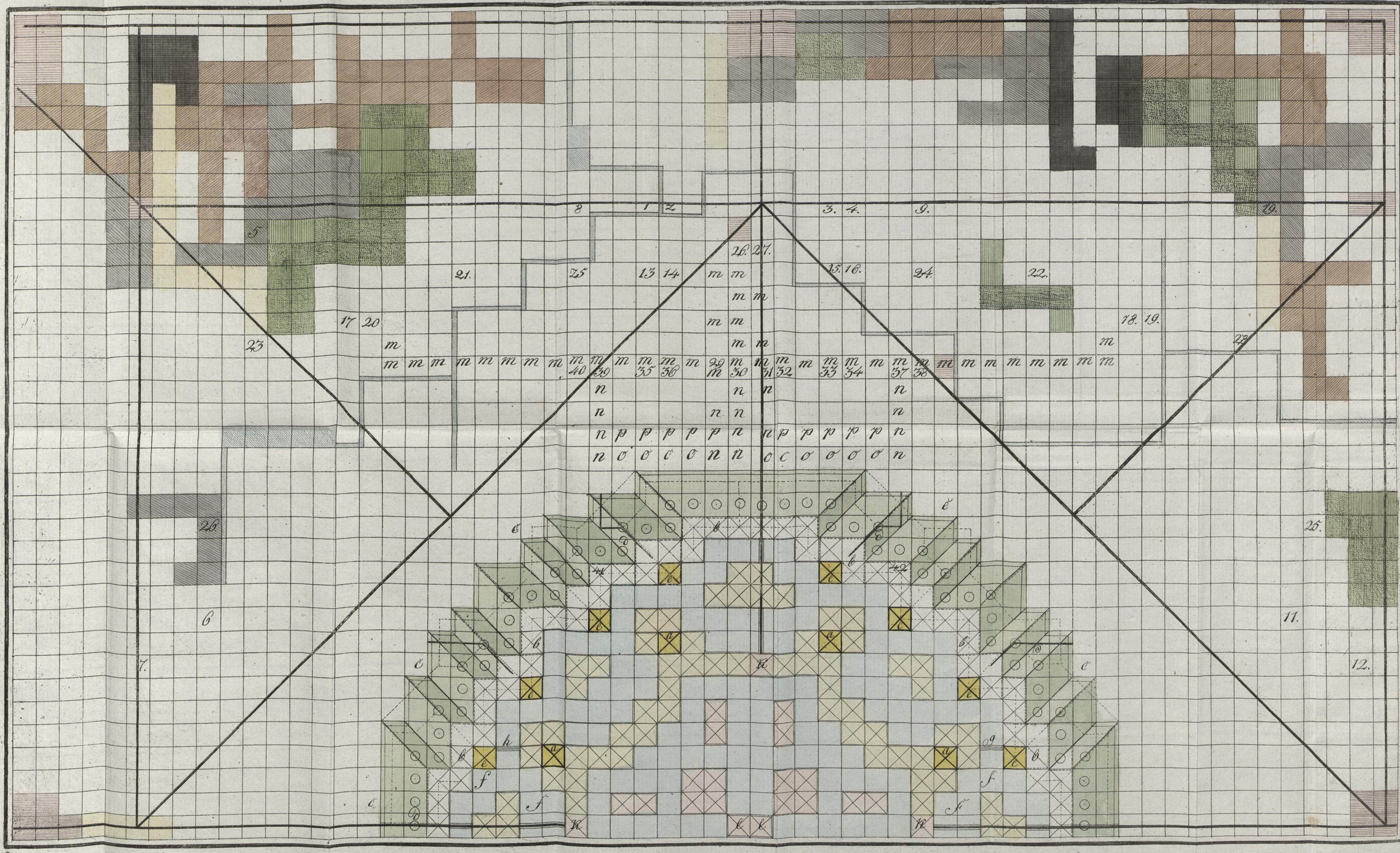


Fig. 1.
a
b
c
Fig. 2.
Fig. 3.
Fig. 4.
Fig. 5
Fig. 6.
Fig. 7
Fig. 8.
Fig. 9
4.
1.
Fig. 10.
Fig. 11.

Tab. 21.



Tab. 3.



Y.500.

DE